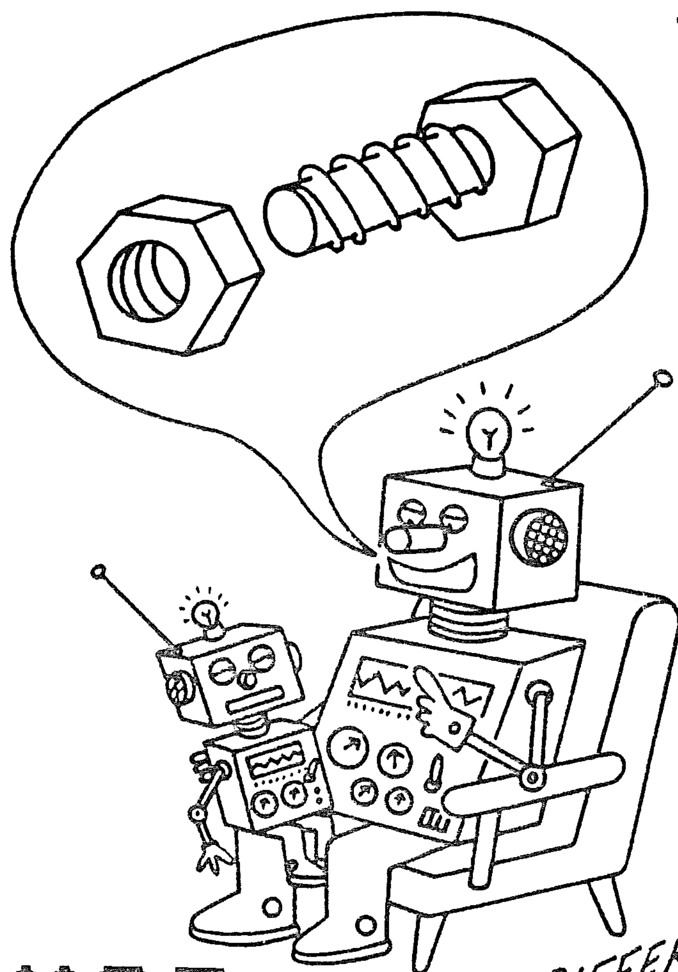
SYNTAX

SVI · MSX · PC

ÅRGANG 5 NR. 6 PRIS KR. 17

1988



AUGUST

UDGIVET AF: MSX BRUGER KLUBBEN



SVI

SVI

- den ideelle PC-løsning

SVI-256SF
SVI-640FH
SVI-640FF
X'PRESS 16

Priser excl. moms - incl. MONOCHROM MONITOR

MEDLEMS RABAT 20 %

SVI®

SPECTRAVIDEO

INCL. DOS 2.11
PÅ DANSK

Henvendelse:

OVERGÅRD ANDERSEN A/S
Dampfærgevej 32
2100 København Ø
Telefon 01 42 30 00

INDHOLDFORTEGNELSE
===================

Artikler, annoncer eller programmer der ønskes optaget i bladet, sendes til Kim Andersen eller Preben Lund Bånd og disk sendes retur.

LEDER

Her i sommerferien har vi fået to interessante breve.
Brev 1 var fra Holland hvor man har taget initiativet til et mere effektivt udvekslings arbejde.
Det der skal udveksles er public domaine programmer og artikler mellem klubber, programmerne skal oversættes til engelsk hvilket vel nok skulle være muligt. Værre er det straks med artikler, for der tales ikke om at de skal oversættes men mon ikke det bliver stærkt nødvendigt ?
Sidst i brevet antydes der at der kan blive mulighed for at få distributeret rigtig gode programmer i holland.

Andet brev var fra
M.S.X CLUB OF SOUTH AUSTRALIA
(Mon Crocodile Dundee er medlem?)
De kunne godt tænke sig et sammenarbejde.

H.G.

O P L Y S N I N G E R
=====================

Foreningen hedder: MSX BRUGERKLUBBEN
Medlemsskab koster 165 Kr. (årligt)
Salgsannoncer er for medlemmer gratis
Annoncører : 1/2=300 kr. 1/1=500 kr.

Medlemskab opnås ved henvendelse til foreningens kasserer, eller ved indbetaling af kontingent på postgironr.
8 2 0 6 0 8 2
HUSK at opgive navn, adresse, postnr. og by, samt tlf.nr. og maskintype.

Bladet hedder : SYNTAX
Oplag : 800 eks.
Udkommer : 10 gange årligt (ikke jan og juli).
Tryk : Foto offset.
Løssalgspris : 17,00 Kr.
Udkommer næste gang : September

Formand : Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
Tlf. nr. 02 94 26 74

Kasserer : Preben Lund
Tømmerstrædet 19
2620 Albertslund
Tlf. nr. 02 64 76 26

Redaktionsgruppen består af formand, kasser og følgende :

Richard Foersom	Tlf.nr.	01 39 39 94
Henrik Larsen	-	01 74 73 99
Peter Knudsen	-	02 17 76 23
Erik Steen	-	02 96 09 37
Christian Noval	-	02 62 02 01
Søren Mortensen	-	01 69 77 40
Jannik Storm	-	01 65 74 59
Per Underlien	-	02 64 09 66
Henrik Gilvad	-	03 14 36 57
Søren Nielsen	-	02 52 85 93
Jonas Tromborg	-	02 65 28 98
FYN		
Jens Møller	-	09 94 22 75
JYLLAND		
Johnny B.	-	06 82 66 98
SVERIGE		
Jan Bojstrup	00946.	40-21 36 41
Joakim Tornhill	.	40-91 96 58
Magnus Balldin	.	40-15 01 98
NORGE		
Kjell Johansen	00947.	02-28 24 45

OBS. SIDSTE FRIST FOR STOF TIL NÆSTE NUMMER ER : 21.08.1988

MSX 2 VIDEOTRIKS FOR SVI 738

Jeg vil nu vise jer hvordan man på SVI738 kan lave en MSX2 screen 4 uden at skulle forøge mængden af VRAM.

MSX2 screen 4 svarer i opløsning til Screen 2, forskellen ligger i at man har forbedrede muligheder med hensyn til SPRITE's.
De fleste af jer har jo nok allerede stødt på problemer med sprites når der kommer mere end 4 sprites på samme linie. Dette er faktisk en stor begrænsning af vores muligheder med sprites, derfor har man forbedret dette på MSX2 så man kan have 8 sprites per linie.
Begrænsning nummer 2 med hensyn til sprites er FARVERNE, normalt gælder Hver Sprite 1 Farve. Hvis man vil have flere farver på sin mrs.PACMAN vil mere end 1 forfølgende Ghost give spritefejl. S u r t !
Selv med 8 Sprites/linie når man hurtigt op på spritefejl hvis man gerne vil lave nogen flotte farveladefigurer.
Men, med Screen 4 kan man OGSÅ have flere farver per sprite, der er nemlig muligheder for 1 farve per linie og dette er jo en positiv forbedring.

Når nu vi har 16 farver pr sprite må disse informationer jo gemmes et eller andet sted, man har derfor defineret en SPRCOL tabel der er 32 x 16 Bytes lang (&h200) og denne ligger ALTID 512 bytes under GRPATR base adressen (BASE(13))

Desvære er der med den normale konfiguration af SCREEN 2 ikke plads på dette sted for her ligger BASE(10) altså GRPNAM der er skærmopbygningen. Hvis du kigger tilbage på sidste blad side 11 kan du se længderne af de forskellige BASE og hvor de kan ligge. Jeg har puslet lidt med det og her er løsningen på en simpel måde.

Vi flytter bare BASE(13) op så den starter på adresse 1E00h for så har vi de 200h Bytes vi skal bruge.
Hvis man i sin autoexec includerer en BASE(13)=&h1E00 har man flyttet GRPATR frem så der er plads nedenunder til SPRCOL.
Følgende simple linje skifter mode.

```
VDP(0)=4:vdp(5)=63
```

Hvis man vil tilbage igen:

```
VDP(0)=2:Vdp(5)=60
```

Det er bit 2 i VDP register 0 der sørger for selve omskiftningen mellem de to Sprite Modes.
Vdp(5)'s 2 laveste bit stiller hvordan farverne skal fordeles.

Vi forestiller os at vi opstiller alle 32 sprites på 4 linier a 8 sprites.

A)	0	1	2	3	4	5	6	7
B)	8	9	10	11	12	13	14	15
C)	16	17	18	19	20	21	22	23
D)	24	25	26	27	28	29	30	31

Bit1	Bit0	
0	0	D=A,C=A,B=A
0	1	C=A,D=B
1	0	B=A,D=C
1	1	Alle kan stilles.

Det er af denne grund at vi stiller de 2 laveste bit til '1'

Når du bruger SPRITE MODE 2 i dine egne programmer skal du selv stille farverne med VPOKE da PUT SPRITE ikke klarer dette for dig.
Da vi kun har 16 farver til rådighed er der 4 bits tilovers i de 16 farve-bytes. Af disse 4 er de 3 benyttet på følgende måde:

Bit 7

Early Clock.
Er denne sat flyttes linien i spriten 32 punkter mod venstre, på denne måde kan man få spriten til at forsvinde langsomt ud.

****** MSX 2 VIDEOTRIKS * 3 X MUSIK MED JOHNNY *****

For at spriten skal 'glide' ud eller ind stiller man denne bit og skynder sig at lægge 32 til X-koordinaten. Når spriten så er kommet helt ind eller ud kan man slette bitten og trække 32 fra igen

Bit 6

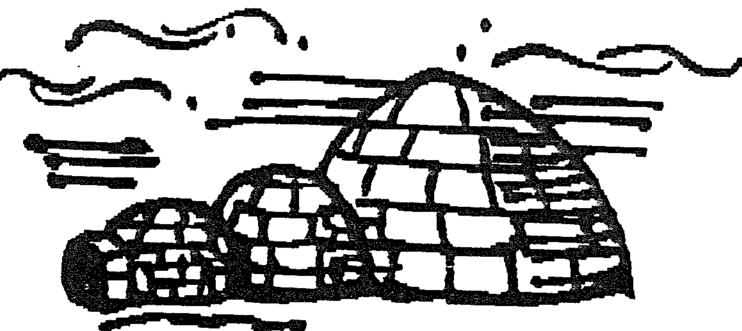
Priority Enable. 0=no 1=Yes
Hvis denne bit sættes vil denne linie i sprites ikke vises på skærmen med mindre en sprite med lavere nummer også er i denne horizontale linie.(Fik i den ?)
Udover dette vil der ved overlapning af to eller flere sprites ske en OR operation mellem de involveredes farver og denne farve vil det område hvor overlapningen sker så få.
Altså hvis Sprite 1 har farve 8 og Sprite 2 har farve 4 vil der på det overlappede stykke fremkomme farve (1000 OR 0100 = 1100 BINÆRT)
12 hvis altså en af spritene har fået sat bit 6 i de pågældende Farve-linier.

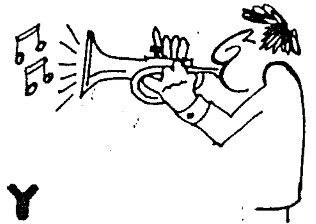
Bit 5

Collision detection.
Man kan ved at stille denne bit '1' få Videochippen til at 'Glemme' at checke om denne linie i spriten støder sammen med andre sprites.

Håber i fik den, her er et par demonstrations programmer.

H.G.





3 X MUSIK MED JOHNNY

```
1 'Et lille musik potpuri
2 'for musikelskerne
3 'af Johnny B
4 '
10 PLAY"s13m450t255"
20 READA$:IFA$="end"THENPLAY"r1.":G
OTO20ELSEIFA$="END"THENEND
30 PLAYA$:GOTO20
99 'Så går vi til enkebal
100 DATA o314a1r4gfga2g2f1f1r4gfef2
d2c1cdfga2f2gr4o6c.d8co5b-ag
110 DATA o314a1r4gfga2g2f1f1r4gfef2
d2c1cdfga2g2f1.r4
120 DATA o414r8o8ccccd8co3a2f8ffffg
8fd2r8cdfga2f2g1.r4r4o4ccccd8co3a2r
8ffffg8fd2r8cdfga2g2f1r4cde
130 DATA o314a1r4gfga2g2f1f1r4gfef2
d2c1cdfga2f2gr4o6c.d8co5b-ag
140 DATA o314a1r4gfga2g2f1f1r4gfef2
d2c1cdfga2g2f1.r4
150 DATA end
199 'What Did You Learn in School T
oday
200 DATA t15018o3cc16c16egg.g16g4ee
16e16def2cc16c16egg.g16g4ee16e16fdc
4
210 DATA 18o3r8ga.a16ag16f16g16g16g
16g16gga.a16afggga.a16aaggggaa16a1
6afg.g16go2go3cc16c16egg.g16g4ee16e
16fdc2
220 DATA end
299 'Åh, disse minder
300 DATA t255o314f+8f+8aar8f+8bbf+8
f+8aa8a8r8e8ggr8c+8f+f+r8o2a8o3eer8
c+8o2b1o3r4f+8f+8aar8f+8bbr8f+8aar8
e8ggr8c+8f+f+r8o2a8o3eer8c+8d1r4r8
310 DATA o314f+8o4ddr8o3f+8o4c+c+r8
o3f+8bbb8b8o4ddr8d8c+c+r8c+8o3g+ab
o4c+1r4o3f+8f+8aaf+8f+8bbf+8f+8aar8e
8ggc+8c+8f+f+r8o2a8o3eer8c+8d1r4r4
320 DATA o314a1g+ab2.a2.f+f+f+f+ef+
g1.b1a+bo4c+2.o3b2.aaaaa-gf+1.a1g+a
b2.a2a8a8o4ddddc+co3b1.bbbo4c+o3bo4
c+d2.o3a2a8a8bbr8a8o4c+c+o3r8a8o4d1
r4r4
600 DATA END
```

**** 3 X MUSIK MED JOHNNY ****

```
1 'Nok et lille stykke denne gang
2 'med flere toner det er et
3 'JØRN INGEMANN stykke og det er
4 'uendelig lang ha ha.
5 'af Johnny B
6 '
10 RESTORE1000:LN=1000
20 READA$,B$:IFA$="end"THEN10
40 PLAYA$,B$
50 GOTO20
1000 DATA 18r8r8r8r8r8r8r8r8r8r8r8r
8r8r8r8,18o3cegeo4co3gegcegeo4co3ge
1010 DATA 18o5cco4go5cecegco6co5bag
gg,18o3gcego4co3ego4co3gfao4cfo3ce
1020 DATA 18r8r8o5gfdo4bgbo5dfecagg
,18o3go4co2gbo3dgo2bo3dgdceo4co3ge
1030 DATA 18o5gr8cco4go5cecegco6co5
bag,18o3go4co3gcego4co3ego4co3gfao4
cf
1040 DATA 18o5ggr8r8gfdo4bgbo5do4bo
5co4go5e,18o3cego4co2gbo3dgo2bo3dgd
ceg
1050 DATA 18o5ccor8cco4go5cecegco6c
o5b,18o4co3ego4co3gcego4co3ego4co3g
fa
1060 DATA 18o5agggr8r8o6gfdo5bgbo6d
fe,18o4cfo3cego4co2gbo3dgo2bo3dgdc
1070 DATA 18o6cagggr8o5cco4go5ceceg
c,18o3eo4co3gego4co3gcego4co3ego4co
3g
1080 DATA 18o6co5bagggr8r8o6gfdo5bg
bo6d,18o3fao4cfo3cego4co2gbo3dgo2bo
3dg
1090 DATA 18o5bo6co5go6ecccr8co7co6
afco5ao6c,18o3dcego4co3ego4co3gfao4
cfo3ao4c
1100 DATA 18o6fagcagggr8r8gfdo5bg,1
8o4fo3fceo4co3gego4co3go2gbo3dgo2b
1110 DATA 18o5bo6dfecaggr8r8go7co6a
fc,18o3dgdceo4co3gego4co3gfao4cf
1120 DATA 18o5ao6cfagcaggr8r8cgfd,1
8o3ao4cfo3fceo4co3gego4co3go2gbo3d
1130 DATA 18o5bgbo6do5bo6co5go6eccc
co,18o3go2bo3dgdceo4co3gego4co3g
1140 DATA end,""
```

```
1 'Nok et lille stykke
2 'en sød lille melodi
3 ' kaldet Rabbit
4 'af Johnny B
5 '
10 RESTORE1000:LN=1000
20 READA$,B$:IFA$="end"THENEND
40 PLAYA$,B$
50 GOTO20
1000 DATA 18o5eeceeccco4abo5cdeed,1
8o3go4cego3go4cego3fao4cfo3gbo4f
1010 DATA 18o5deecceeccaagfee,18o4g
o3go4cego3go4cego3fao4cfo3gb
1020 DATA 18o5ddeecceecco4abo5cde,1
8o4fgo3go4cego3go4cego3fao4cfo3g
1030 DATA 18o5effggagccdeffo4bb,18o
3bo4fgo3go4cego3go4cego3gbo4fg
1040 DATA 18o5cccco6cco5babbagagf,1
8o3go4cego3fao4cfo3gbo4fgo3fao4c
1050 DATA 18o5aggccaagfgedcdd,18o4f
o3go4cego3fao4cfo3go4cego3gb
1060 DATA 18o5dgeeeeo6cco5babbaga,1
8o4fgo3go4cego3fao4cfo3gbo4fgo3f
1070 DATA 18o5gfaggccaagfgedc,18o3a
o4cfo3go4cego3fao4cfo3go4ceg
1080 DATA 18o5dddeccccr8,18o3gbo4fg
o3go4cegr8
1090 DATA end,""
```

```
1 'og en sidste for i dag
2 'det er Palmer hej fra
3 'Johnny B
4 '
10 RESTORE1000:L=0
20 READA$,B$:L=L+LEN(A$)+LEN(B$)
30 IFA$="end"THEN10
40 PLAYA$,B$
50 GOTO20
1000 DATA 18o4go5ceeedco4bo5co4aggg
gg,18r8r8o3go4co3go4co3fafago4co3go
4co3g
1010 DATA 18r8o4go5edddc#ddfedddd,1
8o4co3go4co3gbgbgbgbgb
1020 DATA 18o5dr8o4go5ceeedco4bo5co
4aggg,18o3gbr8r8go4co3go4co3fafago4
co3g
1030 DATA 18o4ggr8o5co4baao5dco4bbo
5edcc,18o4co3go4cr8r8o3fo4cr8r8o3gb
r8r8go4c
1040 DATA 18o5ccccr8o4gaao5ccfffo4a
g,18o3go4co3go4co3gr8fo4co3fo4co3fo
4co3fo4co3g
1050 DATA 18o4go5cceeeco4babo5cddff
,18o4co3go4co3go4co3go4co3gbgbgbgb
1060 DATA 18o5eeeecccco4gaao5ccfff,1
8o3go4co3go4co3go4co3gr8fo4co3fo4co
3fo4co3f
1070 DATA 18o4aggo5cceeeco4bbbo5cde
,18o4co3go4co3go4co3go4co3go4co3gbg
bgb
1080 DATA 18o5do4bo5ccccor8r8,18o3g
bgo4co3go4co3go4cr8
1090 DATA end,""
```

TIPS FOR 328 FRA MAGNUS

Ett bra sätt att listskydda sina program är:

```
Poke &h8003,&hff (Normalt =10)
Poke &h8004,&hff (Normalt =0)
```

Adresser:	&hfd86	&hfd87	&hfd88
254;	Shift	F1/F6	-----
253;	Ctrl	F2/F7	-----
251;	L.Grph	F3/F8	-----
247;	R.Grph	F4/F9	CapsLock
239;	ESC	F5/F10	Select
223;	------	------	Print

-----o---o---o---o---o---o-----

Vad hette det sist inladdade programet ??

```
For X=&hF9A7 to &HF9AC:?Chr¤(Peek(X));:next x
```

-----o---o---o-----

Sammanfoga två olika program:

Prog 1 sparas på nytt med Save "namn",A
Prog 2 sparas som vanligt

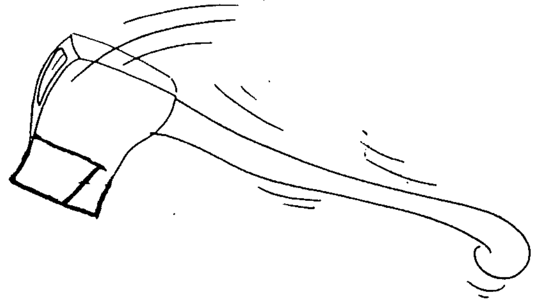
```
Cload "prog.2"
Merge "prog.1"
```

-----o---o---o---o-----

Fina ränder på RAMEN

```
10 Poke &HF4FF,49:Poke &HFe79,201
20 Restore:AD=&HF400
30 READ A¤:ifA¤<>"¤" then poke ad,
   Val("&H"+A¤):Ad=Ad+1:Goto 30
40 ForI=1to10:ReadA:PokeI+&HF3EF,A:
   Next I
45 Poke &HFE7A,0:Poke&HFE7B,&HF4
50 Data f5,c5,e5,6,1,10,fe,21,f0,f4
   ,6,10,c5,7e,23,d3,81,3e,87,d3,81
   ,00,6,3a,10,fe,c1,10,ee,3a,ff,f4
   ,d3,81,3e,87,d3,81,e1,c1,f1,c9,¤
60 Data 13,14,12,2,3,5,4,7,3,12
70 Poke &HFE79,195:' Tänd ränderne
80 Z¤=input¤(1)
90 Poke &HFE79,201:' Sluk ränderne
100 Z¤=input¤(1)
110 goto 70
```

By Magnus Pihl 1988,
Computer Software Service !



FEJL RETTEREN

H.G. har i et anfald af anger oplyst at han har fundet følgende fejl i sine Artikler i år.

Blad 5:
Side 11 Spalte 2 linje 4:
*Man har 64 stk 16*16 Sprite og ikke kun 32. Det var bare H.G. der var lidt dårlig til den store tabel.*

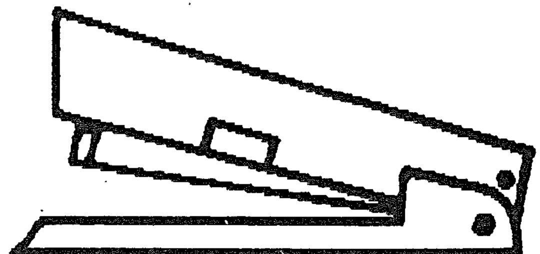
Side 11 Spalte 2 linje 11-14 fra bunden.
Computeren runder IKKE adresser i BASE kommandoer af så de passer. H.G. mener helt sikkert at han havde prøvet det uden at 'kassen' brokkede sig.

Blad 2 (i år) Side 13 2.spalte
Jeg (H.G.) har i 2. program eks. lavet en fejl, linie 10 skal se ud på følgende måde.

```
10 A$=INPUT$(1)
```

og altså ikke INKEY$(1)

På grund af sine indrømmelser har H.G. fået frit lejde og kan nu med lettet hjerte og samvittighed gå hjem og holde sin resterende sommerferie.



For Nybegyndere

Første prg tegner en sinuskurve

```
10 SCREEN 0:LOCATE10,10:PRINT"Pleas
e Wait"
20 DIM S(360),C(360)
30 FOR I%=0 TO 360 STEP2:A=I%/57.33
40 S(I%)=SIN(A):C(I%)=COS(A)
50 NEXTI%
60 SCREEN 2:'eller soreen 3
70 FOR I%=0 TO 360 STEP 2
80 PRESET (I%/2,S(I%)*30+50),7
90 PRESET (I%/2,S(I%)*30+50),1
100 NEXT I%
110 GOTO 110
```

Næste prg tegner hel eller del CIRCLER

```
10 SCREEN 2
20 DEF FNA(ANGLE)=ANGLE/57.33
30 ST=FNA(180):' FORANDRE START VIN
KELEN VED AT FORANDRE TALLET I ( )
40 'JO STøRRE TAL I ( ) JO MINDRE A
F CIRKLEN TEGNES
50 'JO MINDRE TAL I ( ) JO MERE AF
CIRKLEN TEGNES
60 CIRCLE (100,100),40,15,ST
70 GOTO 70
```

Nu en lille sprite mand der bevæger sig omkring

```
10 ON INTERVAL=10 GOSUB 1000
30 SCREEN 1,1
40 FOR I=1 TO 8:READ N:A$=A$+CHR$(N
):NEXT
50 SPRITES(1)=A$
60 X%=128:Y%=96:XI%=1:YI%=1
65 INTERVAL ON
70 FOR I=1 TO 8000:NEXT
80 END
90 DATA 56,56,16,56,84,16,40,68
1000 PUT SPRITE 1,(X%,Y%),1
1010 X%=X%+YI%:Y%=Y%+YI%
1020 IF RND(2)*6>4 THEN XI%=-XI%
1030 IF RND(2)*4>3 THEN YI%=-YI%
1040 RETURN
```

Nu en lille lyddemonstration

```
10 SOUND 1,3
20 SOUND 8,10
30 FOR I%=0 TO 255
40 SOUND 0,I%
50 NEXT
60 SOUND 8,0
```

Og nok en lyd børge

```
10 SOUND 0,255:SOUND 1,0:'tone pitc
h
20 FOR I=0 TO 15
30 FOR J=0 TO 50:NEXT:'delay loop
40 SOUND 8,I
50 NEXT
60 SOUND 8,0
```

Nok en lyd

```
10 SOUND 7,&B10110111
20 SOUND 8,6
30 FOR I=0 TO 31
40 SOUND 6,I
50 I$=INPUT$(1)
60 NEXT
70 SOUND 8,0
```

Bang du er død

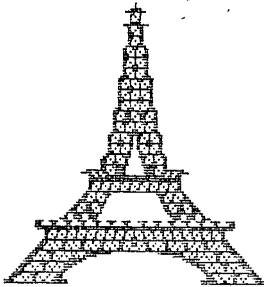
```
10 SOUND 7,&B10110111
20 SOUND 8,15
30 FOR I=31 TO 0 STEP -.5
40 SOUND 6,I:SOUND 8,I/2
50 NEXT
60 SOUND 8,0
```

Her er 2 rutiner til at gemme og loade et screen billede i screen 0 på bånd eller disk

```
1000 'gem screen
1010 NM%=BASE(0)
1020 PM%=BASE(2)
1030 OPEN"SCREEN" FOR OUTPUT AS #1
1040 FOR I%=NM% TO NM%+959
1050 C%=VPEEK(I%):PRINT#1,CHR$(C%);
1060 NEXT
1070 FOR I%=PM% TO PM%+2047
1080 C%=VPEEK(I%):PRINT #1,CHR$(C%)
;
```

**** FOR BEGYNDERE ****

```
1090 NEXT:CLOSE #1
1100 RETURN
1500 '
1600 '
1700 '
2000 'load screen
2010 NM%=BASE(0)
2020 PM%=BASE(2)
2030 OPEN"SCREEN" FOR INPUT AS #1
2040 FOR I%=NM% TO NM%+959
2050 A$=INPUT$(1,#1):VPOKE I%,ASC(A
$)
2060 NEXT
2070 FOR I%=PM% TO PM%+2047
2080 A$=INPUT$(1,#1):VPOKE I%,ASC(A
$)
2090 NEXT:CLOSE #1
2100 RETURN
```



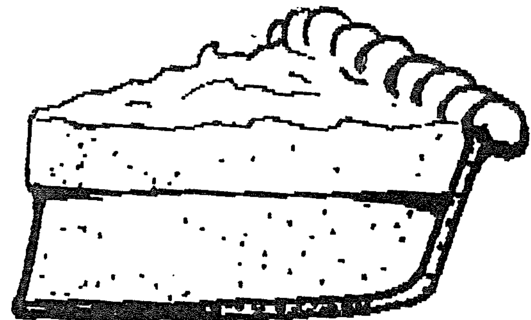
Hvordan laver man en pæn tal opstilling dette gør du med dette lille program

```
10 CLS
20 WIDTH39
30 PRINT" Talopstilling
40 PRINT" ------------
50 PRINT
60 FORQ=1TO34:Q$=STR$(Q)+" ":IFLEN(
Q$)=3THENQ$=LEFT$(Q$,1)+"0"+MID$(Q$
,2)
70 PRINTQ$;:PRINT"             ";
80 NEXTQ
```

Ja men det var jo rart at se noget efter tallene det gør du let med datasætninger

```
10 CLS
20 WIDTH39
30 PRINT" Talopstilling
40 PRINT" ------------
50 PRINT
60 FORQ=1TO34:Q$=STR$(Q)+" ":IFLEN(
Q$)=3THENQ$=LEFT$(Q$,1)+"0"+MID$(Q$
,2)
65 READ A$
66 IF A$="END"THEN200
70 PRINTQ$;:PRINT A$;
80 NEXTQ
90 DATA"=JOHNNY  "
91 DATA"=B.      "
92 DATA"=MUSIK   "
93 DATA"=OGSA    "
94 DATA"=FOR     "
95 DATA"=NYE     "
96 DATA"=MSX     "
97 DATA"=FOLK    "
98 DATA"=HEJ     "
99 DATA"=FOLKS   "
100 DATA END
200 PRINT:PRINT:PRINT" SLUT
```

du kan ændre antal tal ved at rette linie 60 for Q=1TO det antal du ønsker du kan selvfølgelig lave ligeså mange data sætninger som du har tal i prg her kunne jeg have haft 33 data sætninger.
OBS de mange skrifttyper skyldes jeg har fået Lars Hansens nye prg med 67 Nye NLQ fonter det er bare lækkert
Hej for nu Johnny B.



****** SVI 328 GRAFIKTEGN PÅ PRINTEREN ******

SVI 328 GRAFIKTEGN PÅ PRINTEREN

Et problem som vi har haft her på redaktionen har været SVI-328 programmer med grafik-tegn i, for hvordan skal vi få dem printet ud? Indtil for nyligt har vi måtte bruge et par timer pr program på at lave tegnene om til CHR$(nr) hvilket i visse tilfælde har forlænget listningen med ca 25%.

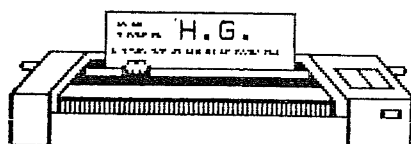
Problemets løsning er 'DownLoad' karakterer, dette forefindes på de allerfleste printere på markedet.

Fra aktive Uffe Bagger Hansen har vi modtaget et program til at definere tegnene på en 11 nåles printer men da det er de færreste der har sådanne har jeg brugt en nat på at lave programmet om til de mere gængse printere: Seikoshia, Fuji PD80 og lignende EPSON kompertible printere med 7x8 dots størrelse tegn i 8x9 matrix. Grunden til at jeg brugte en hel nat var at jeg først skulle reparere min gamle Fuji printer.

Her er de to versioner af programmet, hvis du får problemer så CHECK:

At Dip Switchene er sat rigtigt.
At du har RAM nok i din printer (2 eller 4KRAM i EPSON-komp.)
At linie 50 passer, CHR$(14) er det Danske tegnsæt.
At linie 90 passer med styrekoderne til din printer.
At linie 140 er den rigtige måde at slå over til DownLoad sættet på.

På EPSON-komp. skifter man til det normale (danske) tegnsæt med:
Lprintchr$(27)"R"chr$(14)




```
10 ' SVI-328 DOWNLOAD
20 ' EPSON (FUJI PD80) 9 nåle
30 '
40 ' Kopierer Dk-tegnsæt -> Ram
50 LPRINTCHR$(27);CHR$(58);CHR$(14);CHR$(1
);
60 ' LÆSE TEGN SOM SKAL ÆNDRES
70 READA$:IFA$="$"THEN140
80 ' Sæt parametre for Download
90 I=ASC(A$):LPRINTCHR$(27);"&";CHR$(I);CH
R$(I);CHR$(0);
100 ' Her defineres tegnet
110 FORT=0TO7:READA:LPRINTCHR$(A);:NEXT
120 GOTO70
130 ' Vælg DownLoad Tegnsættet
140 LPRINTCHR$(27);CHR$(37);CHR$(1);CHR$(0
);
150 ' Vis Download Tegnsæt
160 FORI=160TO211:LPRINTCHR$(I);" ";:NEXT:
LPRINT
170 END
180 ' SVI-328 Grafik sæt DATA
190 DATA "├",,,,255,8,8,8,8
200 DATA "▀",240,240,240,240,240,240,240,2
40
210 DATA "┘",8,8,8,248,,,,
220 DATA "┤",8,8,8,255,,,,
230 DATA "┐",8,8,8,15,,,,
240 DATA "▐",,,,,255,255,255,255
250 DATA "▚",240,240,240,240,15,15,15,15
260 DATA "▌",255,255,255,255,,,,
270 DATA "┐",128,128,128,128,128,128,128,2
55
280 DATA "└",255,1,1,1,1,1,1,1
290 DATA "┘",1,1,1,1,1,1,1,255
300 DATA "_",1,1,1,1,1,1,1,1
310 DATA "=",20,20,20,20,20,20,20,20
320 DATA "▘",240,240,240,240,,,,
330 DATA "‾",128,128,128,128,128,128,128,1
28
340 DATA "□",255,129,129,129,129,129,129,2
55
350 DATA "┌",,,,,15,8,8,8
360 DATA "▗",,,,,15,15,15,15
370 DATA "┼",8,8,8,8,255,8,8,8
380 DATA "▄",15,15,15,15,15,15,15,15
390 DATA "┌",255,128,128,128,128,128,128,1
28
400 DATA "▝",,,,,240,240,240,240
410 DATA "┬",8,8,8,8,15,8,8,8
420 DATA "┴",8,8,8,8,248,8,8,8
430 DATA "▖",15,15,15,15,,,,
440 DATA "└",,,,,248,8,8,8
450 DATA "◣",255,127,63,31,15,7,3,1
460 DATA "♥",120,252,254,127,127,254,252,1
20
470 DATA "/",1,2,4,8,16,32,64,128
```

**** SVI 328 GRAFIKTEGN PÅ PRINTEREN ****

```
480 DATA "X",129,66,36,24,24,36,66,129
490 DATA "\",128,64,32,16,8,4,2,1
500 DATA "O",60,66,129,129,129,129,66,60
510 DATA "▞",15,15,15,15,240,240,240,240
520 DATA "●",60,126,255,255,255,255,126,60
530 DATA "╮",8,8,4,4,3,,,
540 DATA "╰",,,,,224,16,8,8
550 DATA "╯",8,8,16,16,224,,,
560 DATA "| ",255,,,,,,,
570 DATA "♣",56,57,57,247,247,57,57,56
580 DATA "♦",24,60,126,255,255,126,60,24
590 DATA " |",,,,,,,,255
600 DATA "█",255,255,255,255,255,255,255,2
55
610 DATA "◤",255,254,252,248,240,224,192,1
28
620 DATA "▒",10,5,10,5,10,5,10,5
630 DATA "◢",1,3,7,15,31,63,127,255
640 DATA "▀",170,85,170,85,,,,
650 DATA "╭",,,,,3,4,4,8
660 DATA "♠",56,121,121.255.255,121,121,56
670 DATA "◥",128,192,224,240,248,252,254,2
55
680 DATA "─",8,8,8,8,8,8,8,8
690 DATA "▓",170,85,170,85,170,85,170,85
700 DATA "|",,,,,255,,,
710 DATA $
```

```
10 ' SVI-328 DOWNLOAD
20 ' TIL 11 Nåles printer
30 ' Af Uffe Bagger Hansen
40 ' KOPIERE ROM TIL PRINTER RAM.
50 LPRINTCHR$(27);CHR$(58);CHR$(0);CHR$(0)
;CHR$(0);
60 ' LÆSE TEGN SOM SKAL ÆNDRES
70 READA$:IFA$="$$"THEN140
80 ' GIVE PRINTERNE KOMMANDO TIL AT
   ÆNDRE KARAKTER SOM LÆGGER I
 VARIABLE `I'
90 I=ASC(A$):LPRINTCHR$(27);"&";CHR$(0);CH
R$(I);CHR$(I);CHR$(139);
100 ' SENDE DATA TIL PRINTEREN OM
    VARIABLE `I'
110 FORT=0TO10:READA:LPRINTCHR$(A);:NEXT
120 GOTO70
130 ' SÆT NYE GRAFIK TEGN TIL
140 LPRINTCHR$(27);CHR$(37);CHR$(1);CHR$(0
);
150 ' SÆT ALM. GRAFIK TEGN TIL
160 'LPRINTCHR$(27);CHR$(37);CHR$(0);CHR$(
0);
170 ' SKRIVE NYE GRAFIK TEGN
180 FORI=160TO211:LPRINTCHR$(I);" ";:NEXT:
LPRINT
190 END
200 ' DATA TIL PRINTER TEGN
210 DATA "├",,,,,,255,,8,,8,
220 DATA "▀",240,,240,,240,,240,,240,,240
230 DATA "┘",8,,8,,8,,248,,,,
240 DATA "┤",8,,8,,8,,255,,,,
250 DATA "┐",8,,8,,8,,15,,,,
260 DATA "▐",,,,,,,255,,255,,255
270 DATA "▚",240,,240,,240,,15,,15,,15
280 DATA "▌",255,,255,,255,,255,,,,
290 DATA "┐",128,,128,,128,,128,,128,,255
300 DATA "L",255,,1,,1,,1,,1,,1
310 DATA "┘",1,,1,,1,,1,,1,,255
320 DATA "_",1,,1,,1,,1,,1,,1
330 DATA "=",20,,20,,20,,20,,20,,20
340 DATA "▀",240,,240,,240,,,,,,
350 DATA "‾",128,,128,,128,,128,,128,,128
360 DATA "□",255,,129,,129,,129,,129,,255
370 DATA "┌",,,,,,,15,,8,,8
380 DATA "▗",,,,,,,15,,15,,15
390 DATA "+",8,,8,,8,,255,,8,,8
400 DATA "▄",15,,15,,15,,15,,15,,15
410 DATA "┌",255,,128,,128,,128,,128,,128
420 DATA "▝",,,,,,,240,,240,,240
430 DATA "┬",8,,8,,8,,15,,8,,8
440 DATA "┴",8,,8,,8,,248,,8,,8
450 DATA "▖",8,,8,,8,,,,,,
460 DATA "└",,,,,,,248,,8,,8
470 DATA "◣",255,,63,,31,,15,,3,,1
480 DATA "♥",120,,252,,127,,127,,252,,120
490 DATA "/",1,,6,,12,,48,,96,,128
500 DATA "X",129,,102,,60,,60,,102,,129
510 DATA "\",128,,96,,48,,12,,6,,1
520 DATA "O",60,,102,,195,,195,,102,,60
530 DATA "▞",15,,15,,15,,240,,240,,240
540 DATA "●",60,,126,,255,,255,,126,,60
550 DATA "╮",8,,8,,4,,3,,,,
560 DATA "╰",,,,,,,224,,16,,8
570 DATA "╯",8,,8,,16,,224,,,,
580 DATA "| ",255,,,,,,,,,,
590 DATA "♣",56,,57,,247,,247,,57,,56
600 DATA "♦",24,,60,,255,,255,,60,,24
610 DATA " |",,,,,,,,,,,255
620 DATA "█",255,,255,,255,,255,,255,,255
630 DATA "◤",255,,252,,240,,224,,192,,128
640 DATA "▒",10,,5,,10,,5,,10,,5
650 DATA "◢",1,,3,,15,,31,,63,,255
660 DATA "▀",170,,85,,170,,,,,,
670 DATA "╭",,,,,,,3,,4,,8
680 DATA "♠",56,,121,,255,,255,,121,,56
690 DATA "◥",128,,192,,224,,240,,252,,255
700 DATA "─",8,,8,,8,,8,,8,,8
710 DATA "▓",170,,85,,170,,85,,170,,85
720 DATA "|",,,,,,,255,,,,
730 DATA $$
```

SVENSKA SIDAN

Förra gången skrev vi att vi denna gång skulle ta upp skillnader och eventuella likheter mellan VPOKE och OUT. Detta tänkte vi då göra av den enkla anledningen att vi någongång i fortsättningen tänkte plåga er lite med maskinspråk på den här sidan (sidorna (ibland ...)) . Det vi tidigare sa om att det inte skulle bli mycket svårare stämmer alltså inte riktigt. Vi ska försöka förklara det mesta på ett sådant sätt att ni förstår det som vi i fortsättningen kommer att gå igenom.
Nu över till OUT, IN, VPOKE och VPEEK.
Vi börjar med ett enkelt exempel:
Antag att du har skrivit in följande rad i BASIC:

```
10 VPOKE &H1810,1
```

Du vill nu göra om denna till någonting med OUT n,m .
Det första du måste lära dig är att sortera ut den mest och den minst signifikanta byten av adressen som i detta fall är &H1810.
Den minst signifikanta byten är alltid den som står till höger i adressen, dvs i detta fallet &H10.
Den mest signifikanta byten är då, som de flesta av er nu räknat ut, det teckenpar som står längst till vänster i adressen, i detta fall &H18.
Varför behöver man nu veta detta?

Studera följande program :

```
10 OUT &H81,&H10
20 OUT &H81,&H18 OR &H40
30 OUT &H80,&H01
```





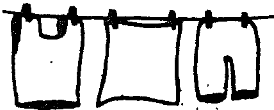
Ovanstående mycket kryptiska program ersätter det mycket enkla VPOKE kommandot ovan. Mycket jobb för lite kan det tyckas.
Det stämmer så länge det gäller BASIC. Siffrorna &H81 och &H80, är de portar,utgångar eller vägar man använder sig av för att nå grafikprocessorn.
Talet &H81 är den port som talar om för VDP:n vilken adress vi vill ändra innehållet i och &H80 är det tal som har hand om informationen som vi vill lägga på vår adress.
Det programmet som vi skrev ovan, består av två huvudfaser:

1. Inmatning av adressen, vilket sker på raderna 10 och 20. OBS! Lägg märke till att den minst signifikanta byten MASTE matas in först. Orsaken till att man på rad 20 måste tillsätta OR &H40 är den att man genom detta talar om att en adress matas in. Detta &H40 måste alltid komma efter den mest signifikanta byten.

2. Inmatning av data(information), som sker på rad 30. Här är det bara att ange för port &H80 vilken data man vill ha efter adressen. Anledningen till att vi tidigare var tvugna att dela på adressen beror helt enkelt på OUT inte kan hantera större tal än &HFF (255).

För att ni riktigt ska förstå hur det fungerar så tar vi ett exempel till:

****** SVENSKA SIDAN ******



```
10 VPOKE &H0125,&H24
```

Blir alltså :

```
10 OUT &H81,&H25
20 OUT &H81,&H01 OR &H40
30 OUT &H80,&H24
```

Som test för att se om ni har förstått det hela kan ni ju ta några av de tidigare exemplen som innehåller VPOKE och översätta dessa VPOKE med OUT. Lyckas ni ska programmet fortfarande fungera efter era ändringar.

Den fördel ni har av att kunna detta i BASIC, är att ni genast kan översätta detta till maskinspråk. Det ser då ut så här för er som är lite nyfikna:

```
LD A,H25
OUT (H81),A
LD A,H01
OR H40
OUT (H81),A
LD A,H24
OUT (H80),A
```

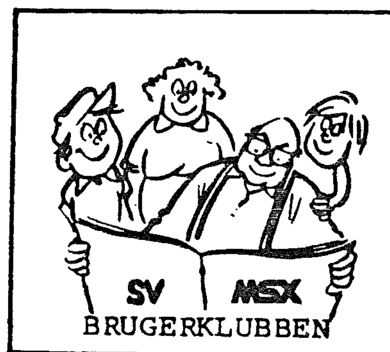
Denna maskinspråkssnutt gör exakt samma sak som ovanstående BASIC exempel, men en hel del gånger snabbare.

De exemplen vi har gett er här idag är bara illustrativa exempel och inte gör så mycket i sig själv. Det är först när ni sätter in det i ett sammanhang som det blir något av det. Hur det görs kommer vi att gå igenom i vår maskinspråksskola som vi startar med i någon av de följande gångerna.
Eftersom att VPEEK och IN har ungefär samma likheter som VPOKE och OUT, så tar vi inte upp det här men det kommer antagligen lite senare i vår maskinspråkskurs.

Nästa gång, vilken antagligen är den sista för vår grafikskola, tänkte vi gå in lite närmare på detaljerna kring VDP:ns åtta interna register på er SVI 318/328. Med dessa kan du bl.a annat styra vilken screen man vill ha, vilken storlek på Spriten man ska välja o.s.v .

Det var väl allt vad vi hade att bjuda på för den här gången. Lycklig läsning och må era ovänner köra ett program innehållande en evighetsloop, en evighetsloop, en evi....
Hejdå!!!

PS
För er som bor någonstans i Malmö har vi ett litet extra erbjudande att komma med. Vi tänkte nämligen starta en LAG (Lokal Användar Grupp), där man kan byta programmeringserfarenheter, program eller ideér. Är du intresserad att deltaga så kan du ju ringa till Magnus eller Joakim (Våra telefonnummer står som vanligt på första sidan i denna fantastiska tidning).
DS



DISK AF JOHNNY

Hej Venner
Så mødes vi igen og denne gang er det med et totalt hjemmelavet prg. som jeg stiller til Jeres rådighed Ideen til programmet opstod en dag da en af mine gode bekendte Skjold fra Vejle ringede. Han brokkede sig over at det ikke var til at finde noget på alle sine disketter og det samme problem havde jeg selv.
Nu snakkede vi lidt og vi blev jo enige om at alle file oplysningerne lå på disketterne og at de måtte nu kunne læses ind i Computeren og så gemmes som en Datafil.
Som sagt så gjort jeg studerede i mine mange bøger og fandt nogle kommandoer der kunne bruges til det formål og efter en uges tid var prg klar til brug. det læser kun de fil navne som er på disken og altså ej de slettede og desuden sætter læse prg nr. efter filnavnet således at når man søger i datafilen får de relevante filer på skærmen eller printeren med disknummer. dermed er det også let at få editeret sine disketter.
Nu mangler jeg kun en ting det er at kunne slette nogle poster i data filen idet hvis man tilføjer noget på en disk og læser den igen så opstå der dobbeltkonfekt. hvis nogen ved hvordan man gør så lad mig det vide.
Ring til Johnny B. tlf 06 826698

Nu til de 2 programmer der er godt forsynet med rem sætninger som i jo gerne må undlade at indtaste.

HEJ



```
10 '*************************
20 '*                       *
30 '*  DISKLÆSE PROGRAM AF  *
40 '*                       *
50 '*  JOHNNY B SILKEBORG   *
60 '*                       *
70 '*     SYNTAXEN 1988     *
80 '*                       *
90 '*************************
100 '
110 CLEAR200,&HD000 'reserveret til maskinkode
120 ONERRORGOTO130:GOTO160 'fanger fejl
130 IFERR=53THENGOTO140ELSE150 'err 53 = file not found denne rutine opretter derfor diskfilen hvis den ikke er der på måldisken
140 PRINT"OPRETTER DISKFILE.BIB":OPEN"DISKFILE.BIB"AS1:CLOSE:GOTO840
150 PRINT"FEJL NR";ERR;"I LINIE";ERL:END 'hvis andre fejl end nr 53
160 CLS:POKE&HF247,0:'hvis drive B skal være default POKE&HF247,1
170 'læseroutine
180 Y=0:PRINT" ISÆT DISKEN DER SKAL LÆSES "
190 PRINT"     ->OG TRYK EN TAST<-     ";
200 W$=INPUT$(1)
210 PRINT
220 PRINT:PRINT"(S)INGLE ELLER (D)OBBELT SIDED ? ";
230 W$=INPUT$(1)
240 IFW$="S"ORW$="s"THENGOTO600 'sector7 v/dobbelt - sector5 v/single
250 S=7:R=14 'S=sector-start/R=sector-slut
260 PRINT
270 PRINT:PRINT"INDTAST DISKNUMMER MED 3 CIFRE "
280 PRINT"HVIS UNDER <100> INDSÆT NULLER ";
290 D$=INPUT$(3) 'disknr indlæses som variabel
300 PRINT
310 PRINT:PRINT"LÆSER DISK NR. "D$
320 M=VAL(LEFT$(D$,1)) 'M=værdi af 1 ciffer
330 N=VAL(MID$(D$,2,1)) 'N=værdi af 2 ciffer
340 O=VAL(RIGHT$(D$,1)) 'O=værdi af 3 ciffer
350 M=M+&H30 'gør cifferet lig med hexværdien
```

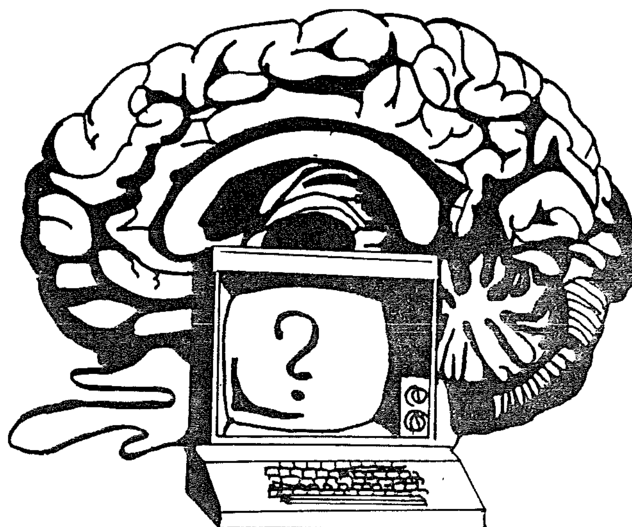
****** DISK AF JOHNNY B. ******

```
360 N=N+&H30 '-----------------------------
370 O=O+&H30 '-----------------------------
380 Q=&H9000 'start adresse navnebuffer
390 A$=DSKI$(0,S) 'sectorlæse kommando 0=drive A /S=sector OBS hvis ex drive A er default og du vil læse drive B skal det være (1,S)
400 AD=PEEK(&HF351)+PEEK(&HF352)*256 'startadresse hvor sectoren læses ind i computeren
410 'Læserutine for at tage filnavn ud 8 bogst før . og 3 efter - over før til navnebuffer
420 A=0:B=7
430 FORI=ATOB:Z=PEEK(AD+I):POKEQ,Z:Q=Q+1 'navn 8 bogstaver
440 NEXT:POKEQ,&H2E:A=A+8:B=B+3:Q=Q+1     'punktum
450 FORI=ATOB:Z=PEEK(AD+I):POKEQ,Z:Q=Q+1 'navn 3 bogstaver
460 NEXT
470 POKEQ,&H20:Q=Q+1:POKEQ,&H28:Q=Q+1:POKEQ,M:Q=Q+1:POKEQ,N:Q=Q+1:POKEQ,O:Q=Q+1:POKEQ,&H29:Q=Q+1 'disknummer=3cifre i paranteser = eks:FIL-NAVN.EXT (001)
480 A=A+24:B=B+29:IFA<511THENGOTO430ELSE490 'hver sector er på 511 bytes
490 S=S+1:IFS<RTHENGOTO390ELSE500 'tæller sector frem til slutsector
500 PRINT:PRINT"SAVER TIL DISKFILE.BIB PÅ BIB-DISKEN"
510 POKE&HF247,1 'Skifter til B disken
520 GOTO610
530 POKE&HF247,0 'Skifter til A disken
540 PRINT
550 PRINT:PRINT"FÆRDIG"
560 PRINT:PRINT"LÆSE FLERE DISKS J/N "
570 W$=INPUT$(1)
580 IFW$="J"ORW$="j"THENGOTO160
590 PRINT:PRINT"TAK FOR NU":END
600 S=5:R=12:GOTO260 'værdier hvis disken er singlesided
610 AD=&H9000:I=0 'læserutine navnebuffer
620 A0$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
630 A1$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
640 A2$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
650 A3$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
660 A4$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
670 A5$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
680 A6$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
690 A7$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
700 C0$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
710 B0$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
720 B1$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
730 D0$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
740 D1$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
750 D2$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
760 D3$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
770 D4$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
780 D5$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
790 D6$=CHR$(PEEK(AD+I)):I=I+1
800 Y=Y+1:GOSUB820 'tæller en diskfil frem
810 IFY=112THENGOTO530ELSE620 'kun 112 filer på en disk
820 IFA0$=CHR$(&H0)THENRETURNELSE830 'sorterer ikke oprettede filsteder fra
830 IFA0$=CHR$(&HE5)THENRETURNELSE840 'sorterer slettede filer fra
840 OPEN"DISKFILE.BIB"FORAPPENDAS1 'tilføjer et filnavn til bib.
850 PRINT#1,A0$+A1$+A2$+A3$+A4$+A5$+A6$+A7$+C0$+B0$+B1$+B2$+D0$+D1$+D2$+D3$+D4$+D5$+D6$  '=filnavn til diskbib
860 PRINTA0$+A1$+A2$+A3$+A4$+A5$+A6$+A7$+C0$+B0$+B1$+B2$+D0$+D1$+D2$+D3$+D4$+D5$+D6$;:PRINT"  "; '=filnavn til skærm
870 CLOSE
880 RETURN
```

```
10 '***************************
20 '*                         *
30 '*  DATALÆSE PROGRAM AF    *
40 '*                         *
50 '*   JOHNNY B SILKEBORG    *
60 '*                         *
70 '*      SYNTAXEN 1988      *
80 '*                         *
90 '***************************
100 '
110 CLEAR200,&H9000 'reserverer til maskinkode og gør plads til variabler
120 POKE&HFCAB,1 'kun store bogstaver
```

****** DISK AF JOHNNY B. ******

```
130 H=0:OPEN"DISKFILE.BIB"FORINPUTA
S1   'h=antal filer
140 CLS 'læseroutine
150 PRINT"                    FIL-NAVN
.EXT (XXX)"
160 PRINT"INDTAST SOGEORD  ";:LINEI
NPUTA$
170 X=1:S=LEN(A$)
180 IFLEFT$(A$,1)=" "THENX=X+1:S=S-
1
190 IFLEFT$(A$,2)="  "THENX=X+1:S=S
-1
200 IFLEFT$(A$,3)="   "THENX=X+1:S=
S-1
210 IFLEFT$(A$,4)="    "THENX=X+1:S
=S-1
220 IFLEFT$(A$,5)="     "THENX=X+1:
S=S-1
230 IFLEFT$(A$,6)="      "THENX=X+1
:S=S-1
240 IFLEFT$(A$,7)="       "THENX=X+
1:S=S-1
250 IFLEFT$(A$,8)="        "THENX=X
+1:S=S-1
260 IFLEFT$(A$,9)="         "THENX=
X+1:S=S-1
270 IFLEFT$(A$,10)="          "THENX
=X+1:S=S-1
280 IFLEFT$(A$,11)="           "THEN
X=X+1:S=S-1
290 IFLEFT$(A$,12)="            "THE
NX=X+1:S=S-1
300 IFLEFT$(A$,13)="             "TH
ENX=X+1:S=S-1
310 IFLEFT$(A$,14)="              "T
HENX=X+1:S=S-1
320 IFLEFT$(A$,15)="               "
THENX=X+1:S=S-1
330 IFLEFT$(A$,16)="
"THENX=X+1:S=S-1
340 LOCATE38,1:PRINT"SKRIVE PA (S)K
ÆRM ELLER (P)RINTER ";
350 Z$=INPUT$(1)
360 PRINT:PRINT
370 IFZ$="P"THENGOTO520
380 INPUT#1,M$
390 IFEOF(1)=-1THEN430 'kun hvis da
tafil slut er EOF=-1 ellers 0
400 IFMID$(A$,X,S)=MID$(M$,X,S)THEN
GOTO410ELSEGOTO380 'sammenligner sø
geord med datafil
410 PRINTM$;:PRINT"  ";
420 H=H+1:GOTO380   'h=fundne filer
430 PRINT
440 PRINT:PRINT"DER ER FUNDET ";:PR
INTH ;:PRINT"FILES"
450 PRINT
460 CLOSE:PRINT:PRINT"SOGE EFTER FL
ERE J/N  ";
470 S$=INPUT$(1)
480 IFS$="J"THENGOTO130
490 POKE&HFCAB,0  'annulerer kun st
ore bogstaver kommandoen
500 PRINT
510 PRINT:PRINT"TAK FOR NU":GOTO570
520 INPUT#1,M$ 'til printer læserut
ine
530 IFEOF(1)=-1THEN430    'som 390
540 IFMID$(A$,X,S)=MID$(M$,X,S)THEN
GOTO550ELSEGOTO520
550 LPRINTM$;:LPRINT"  ";
560 H=H+1:GOTO520  'tæller fundne f
iler
570 END
```



```
10 '*****************************
20 '*  DISK LOADER  KAN BRUGES *
30 '*  FRIT! FOR SYNTAXEN 1988 *
40 '*      AF JOHNNY B GOOD     *
50 '*****************************
90 '
100 ONSTOPGOSUB370:STOPON:KEYOFF
110 WIDTH40:COLOR15,4:FORI=226TO232
:FORJ=0TO7:READX$:VPOKE2048+I*8+J,V
AL("&b"+X$):NEXTJ:NEXTI
```

```
120 X=12 : WIDTH 14 : FORI=226TO232
:PRINTCHR$(I);:NEXT:PRINT"Soft":PRI
NT
130 FILES"*.LDR"
140 PRINT:PRINT " VÆLG  PRG!"
150 FOR I=21 TO 941 STEP 40 : Y1=VP
EEK(I) : IF Y1=46 THEN Y1=INT(I/40)
 : GOTO 160 ELSE NEXT
160 FOR I=21+Y1*40 TO 941 STEP 40 :
 Y2=VPEEK(I) : IF Y2<>46 THEN Y2=IN
T(I/40)-1 : GOTO 170 ELSE NEXT
170 Y=INT(Y1+(Y2-Y1)/2)
180 LOCATE X,Y : PRINT"<-"
190 K$=INKEY$
200 IF K$="" THEN 190
210 IF ASC(K$)=31 THEN GOTO 250
220 IF ASC(K$)=30 THEN GOTO 230 ELS
E IF K$=CHR$(13) THEN GOSUB 270:BLO
AD"a:"+PG$,R ELSE 190
230 LOCATEX,Y : PRINT"  " : Y=Y-1 :
 IF Y<Y1 THEN Y=Y2
240 GOTO 180
250 LOCATEX,Y : PRINT"  " : Y=Y+1 :
 IF Y>Y2 THEN Y=Y1
260 GOTO 180
270 FOR I=0 TO 11
280 PG$=PG$+CHR$(VPEEK(40*Y+13+I))
290 NEXT I : WIDTH 40 : RETURN
300 DATA00011100,00011100,00110100,
00110100,01100000,01100000,11000000
,11000000
310 DATA00011100,00011100,10110100,
10110100,11100000,11100000,01000000
,01000000
320 DATA00000000,00000100,10001100,
10000100,11000000,11000000,01111100
,01111100
330 DATA11111100,11111100,10000000,
11111000,11111100,00001100,11111100
,11111000
340 DATA11110000,11111000,00001100,
00000100,00000100,10001100,00011000
,00110000
350 DATA00011000,00110000,01100000,
11000000,11000000,01100000,00110000
,00011000
360 DATA00000000,00000000,00000000,
00000000,00000000,00000000,00000000
,00000000
370 WIDTH40:KEYON:PRINT"ΓπΣσμτΦ pre
sents":PRINT"MSX DISC BASIC version
 1.0":PRINTUSING"##### Bytes free";
(FRE(0)+1660)
```

DISKETTETIPS 3K. EKSTRA

Nogle diskettestationer formatterer ikke helt korrekt f. eks Sony HBD50 det kan du undersøge med det lille program jeg bringer her.
Du kan rolig buge den på en disk med Data idet intet bliver slettet
Nu til programmet.

```
10 PRINTDSKF(0)
20 AD=PEEK(&HF351)+256*PEEK(&HF352)
30 C$=DSKI$(0,2)
40 IFPEEK(AD)<>248ORPEEK(AS+1)<>255
ORPEEK(AD+2)<>255THEN PRINT"her er
intet at hente":GOTO100
50 POKEAD,0:POKEAD+1,0:POKEAD+2,0
60 DSKO$0,2
70 DSKO$0,4
80 PRINT"nu har vi  + 3Kb extra"
90 PRINTDSKF(0)
100 END
```

Hvis din disk station hører til dem der laver denne fejl kan du med det lille program hente 3 K tilbage til eget brug.

Tipset er fundet i MSX Floppybuch Data Becker som er en bog der virkelig kan anbefales for diskejere.

FREE

****** LØST & FAST VED JOHNNY ******

Hos **HSH** An Der Umflut
4715 Davensberg Germany
tlf oo9 49 2593 6168

Kan man i Øjeblikket købe en extra diskstation "Misui" billigt prisen er kun **DM 189,-**

Stationen er til indbygning og kan let bruges som løst drive idet kun bunden er åben, man kan lave/købe en bund selv.
Af strøm skal der bruges 5 og 12 Volt som man let kan "hugge" fra sin computer eller diskdrive, det har jeg selv gjort på min Sony.
Hvis ikke dit drive eller computer har tilslutning for extra station så kan man hos HSH købe et inter- face til diskdrives indsættes i en slotport det kan styre op til 8 stk diskstationer.
Prisen ved jeg dog ikke endnu.

Skal nogen have sig en super SONY så er det nu sidste udkald idet HSH kun har, ja i skrivende stund ca 8o stk tilbage af de oprindelige 2ooo

Næste tilbud fra HSH på MSX II com- putere bliver formodentlig Philips MNS 828o den store med 2 disks og Video Digitizer, men den bliver nok en del dyrere en Sony' en.

Dog er HSH ved at snakke med et fir ma om at fremstille en MSX II samme størrelse som Sony uden disk altså helt uden udstyr og så blot med ud- tag til det hele. En sådan maskine kan formodentlig sælges for ca.....
DM 3oo,-
Er nogen interesseret så kontakter du blot mig.
Denne artikel er skrevet og opsat med et program der hedder Dynamic Publisher et program der kun kan køre på MSX II maskiner.
Det er et komplet Trykkeri samt op- sætnings program meget anvanceret - og flot.

Du kan vælge og loade forskellige skrifttyper

Meget flot

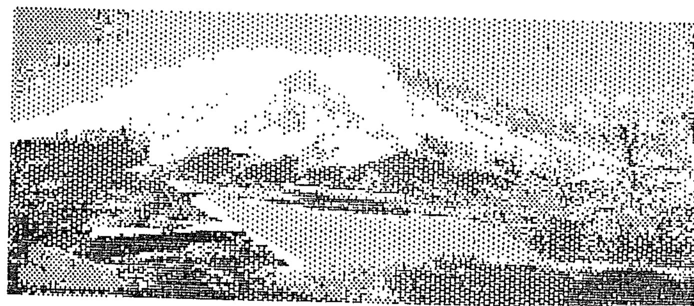
Du kan også loade tegninger samt videobilleder og alt tekst tegning er samt billeder kan forstørres og formindskes samt spejlvendes ja du kan næsten gøre hvad du lyster med dette program.
Hos HSH koster Dynamic DM 198,-



PIP
PIP



Mountain Fuji



Hvis nogen vil vide mere om Dynamic Publisher ring blot

Dette var ordene
for denne gang
kan I hygge jer
De bedste hilsner
fra:

Den Noble og
Sobre



JOHNNY B GOOD
SILKEBORG - DANMARK

8 SPRITES I 16 FARVER

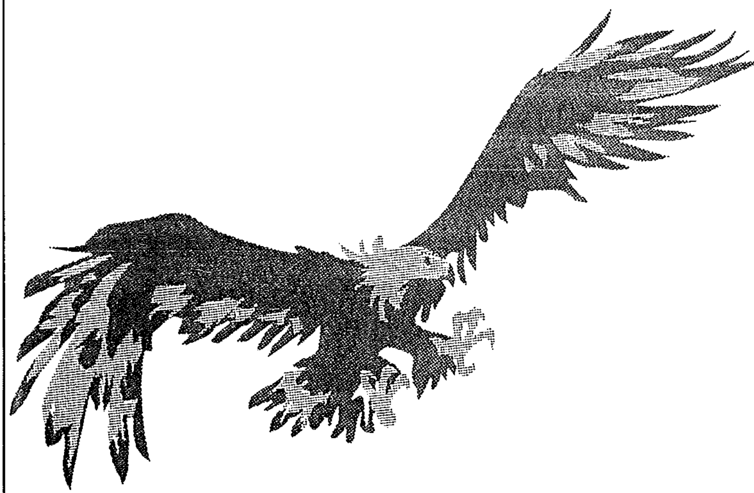
```
1 'Program :   DEMO-1
2 'Maskine :   SVI-738
3 'Forklaring 8 sprites på samme
4 '           linie og i 16 farver
5 '           kan opnås på 738'en
6 '           Se her hvordan !
7 'By : Henrik G.
8 '(c) Syntax'en 1988
9 '
10 DEFINTA-Z
20 COLOR 15,1,1
30 BASE(13)=&H1E00
40 A=RND(-TIME)
50 SCREEN 2,2
60 DATA 0000001110000000
70 DATA 0000111111000000
80 DATA 0000011111100000
90 DATA 0000011111100000
100 DATA 0000001111110000
110 DATA 0000011111100000
120 DATA 0000001111110000
130 DATA 0000011111100000
140 DATA 0000001111110000
150 DATA 0000011111100000
160 DATA 0000000110000000
170 DATA 0000000110000000
180 DATA 0111111111111110
190 DATA 0011111111111111
200 DATA 0001000000000100
210 DATA 0111100000011110
220 '
230 'Definer Sprite mönster som
240 'Normalt.
250 '
260 A$="":S$=""
270 FORA=0 TO 15:READD$:A$=A$+CHR$(
VAL("&b"+LEFT$(D$,8))):S$=S$+CHR$(V
AL("&B"+RIGHT$(D$,8))):NEXT
280 SPRITE$(0)=A$+S$
290 '
300 '  Jeg PUT'er de 32 sprites
310 '  som normalt. Bemärk 8/linie
320 '
330 FOR S=0 TO 31
340 PUTSPRITES,((SMOD8)*17+32,(S\8)
*32),6,0:NEXT
350 '
360 '  Ved tastetryk skiftes mode
370 '
380 Z$=INPUT$(1):VDP(0)=4:VDP(5)=63
390 '
400 '  Her stilles SPRITE Mode 2's
410 '  farverne
420 '
430 FORA=BASE(13)-&H200 TO BASE(13)
-1:VPOKEA,(A/3)MOD14+2:NEXT
440 '
450 '  Ved tastetryk skiftes mode
460 '
470 Z$=INPUT$(1):VDP(0)=2:VDP(5)=60
480 Z$=INPUT$(1):VDP(0)=4:VDP(5)=63
490 GOTO 470
```



SORT & HVID

```
10 '***************************
12 '*                         *
13 '*   S O R T  &  H V I D   *
14 '*                         *
15 '*   BY JOHNNY B MUSIK !   *
16 '*                         *
23 '***************************
24 '*                         *
25 '*     S Y N T A X E N     *
26 '*                         *
27 '*          1988           *
28 '*                         *
29 '***************************
30 '*                         *
31 '*       01962 BYTES       *
32 '*                         *
33 '*       MINIMUMSBEHOV     *
34 '*       DISKSTATION       *
36 '*       TASTATUR          *
37 '*                         *
38 '***************************
39 '
100 DATA 3E,F1,21,00,20,01,00,18
110 DATA CD,56,00,C9
120 FORI=&HDA00 TO &HDA0B
130 READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$)
140 NEXT I
```

```
150 SCREEN0:WIDTH40:LOCATE,,0:COLOR4
,4,1:KEYOFF
160 PRINT "**************************
****************";
170 PRINT "***                BLACK / WHI
TE           ***";
180 PRINT "**************************
****************
190 LOCATE 0,6
200 PRINT "Dette Program farver dine
 skærm billederom til et Sort / Hvid
 billede så du f.exkan se hvordan et
 normalt printerbilledevil komme til
 at se ud.    ":PRINT
210 PRINT "Indtast nu filnavnet på d
et ønskede       grafik billede."
220 LOCATE 14,16:PRINT "............
"
230 COLOR15
240 LOCATE 14,16:LINE INPUT A$
250 ON ERROR GOTO 340
260 DEFUSR=&HDA00
270 SCREEN2
280 BLOAD A$,S
290 X=USR(0)
300 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 300
310 IF A$<>" " THEN RUN
320 IF PEEK(&HDA01)=&HF1 THEN POKE &
HDA01,&H1F:COLOR,,15 ELSE POKE &HDA0
1,&HF1:COLOR,,1
330 GOTO 290
340 SCREEN0:LOCATE 6,12:PRINT "Filen
 er ikke på Disketten"
350 FORI=1TO 1000:NEXT:RUN
```



GRAFIK TIL MSX

```
10 '****************************
12 '*                          *
13 '*        G R A F I k       *
14 '*                          *
15 '*    Program for MSX       *
16 '*                          *
17 '*    Udvalgt af:           *
18 '*    Johnny B. Silkeborg   *
19 '*                          *
20 '*    God fornøjelse        *
21 '*                          *
22 '*                          *
23 '****************************
24 '
100 SCREEN0:KEYOFF:CLEAR
110 ONERRORGOTO 320
120 ONKEYGOSUB410:KEY(1)ON
130 CLS:PRINT"0=SLUT":INPUT"INDGIV
ET TAL (0-7)";P
140 IFP=0THEN310
150 IFP>7ORP<1THEN130
160 COLOR,1,1:SCREEN2,0
170 ONSTOPGOSUB410:STOPON
180 DATA 255,255,255,255,255,255,25
5,255
190 FORI=1TO8
200 READA:A$=A$+CHR$(A)
210 NEXTI
220 SPRITE$(1)=A$
230 R=RND(-TIME)
240 FORB=0TO31
250 C=INT(RND(1)*255+1)
260 D=INT(RND(1)*192+1)
270 E=INT(RND(1)*15+1)
280 ON PGOTO 350,360,340,370,380,39
0,400
290 NEXTB
300 GOTO 240
310 KEYON:COLOR 15,4,7:END
320 COLOR 15,4,7:PLAY"AC":SCREEN0:P
RINT"FEJL:"ERR;"I DEL";ERL
330 KEYON:END
340 PUTSPRITEB,(C,D),E,1:GOTO 290
350 LINE(C,D)-(D,C),E:GOTO 290
360 CIRCLE(C,D),E:GOTO 290
370 PUTSPRITEB,(C,D),E,1:LINE(C,D)-
(D,C),E:GOTO 290
380 PUTSPRITEB,(C,D),E,1:CIRCLE(C,D
),E:GOTO 290
390 CIRCLE(C,D),E:LINE(C,D)-(D,C),E
:GOTO 290
400 PUTSPRITEB,(C,D),E,1:LINE(C,D)-
(D,C),E:CIRCLE(C,D),E:GOTO 290
410 RUN
```

**** KØB/SALG & NYE MEDLEMMER ****

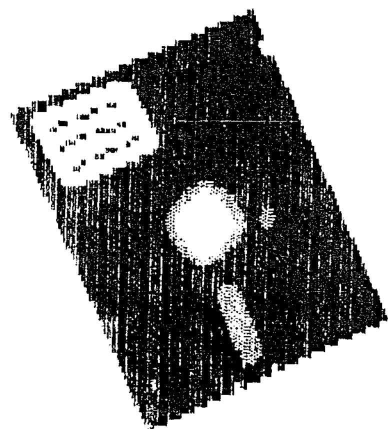
Assemblator för IBM PC-XT-AT

Assemblator för IBM-kompatibla persondatorer säljes. 5,25" originaldiskett.



För mer information skriv till:

Johan Bergman
Broholmsgatan 4D
S-531 51 LIDKÖPING/VÄNERN
(SVERIGE)



INDMELDELSESBLANKET

FORNAVN: ______________________________

EFTERNAVN: ______________________________

ADRESSE: ______________________________

TLFNR.: ______________________________

POSTNR. +BY: ______________________________

ALDER: ______________________________

MASKINE: ______________________________

DIV. UDSTYR: ______________________________

INTERESSE OMRADE: ______________________________

**** KØB/SALG & NYE MEDLEMMER ****

SVI-105 Tegnebord + prog.	500,- Kr
SVI-601 Super expander SVI-802 Centronic interface	800,- Kr
SVI-801 Disk controler SVI-902 256 K disk 70 disk i boks, med prog. + spil Rense disk	1500,- Kr
Diverse bøger fra Orgi. spil på bånd fra	50,- Kr 15,- Kr
Cartriges :	
JustWrite jr	150,- Kr
Music Mentor	100,- Kr
Flipper Slipper	100,- Kr
Super Cross Force	100,- Kr
Frantic Freddy	100,- Kr

Alt er i orginal emballage

Sælges evt. samlet for 3500,- Kr

Henvendelse :
Uffe Bager Hansen
Hørmarken 4
8362 Hørning
Tlf : 06-922497

UDSALG

SÆLGES

3 stk. DATA-CARTRIDGE 4K for SONY MSX-computer sælges for Nkr.250,- samlet eller Nkr.100,- pr. stk. pluss postoppkrav.
Pris i Norge er kr. 250,- pr. stk.
De er alle helt nye og ikke brukt. Ligger i originaleballage.

Henvendelse:
Tore Brønnum
Nedre Silkestrå 6
0375 Olso 3
Tlf.: 02-520956

KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP

MSX BRUGER-KLUBBEN.
KASSERER PREBEN LUND
HYLDESPJÆLDET
TØMMERSTRÆDET 19
2620 ALBERTSLUND

**** SVI BIB ****




SVI BIB

SVI BIB er KUN til SVI 318-328

SVIBIBS's POSTGIRONR. er:
4077385

Bestilling af programmer gøres på postgiro hvorpå der skrives hvilke programmer du ønsker,samt om du vil have disk eller bånd.
Husk også at skrive din egen adr. tydeligt helst BLOKBOGSTAVER.

PRISER

Bånd	-	25kr.
5.25" Disk	-	25kr.
Pris pr. program	-	10kr.
Pris pr. programpakke	-	15kr.
Udlistning af program	-	5kr.

Programpakkerne er lavet på den måde at man loader alle programmerne ind på en gang , og kan så vælge ved hjælp af en meny hvilket program man ønsker at køre derefter kan man stoppe og vende tilbage til menyen ovs.ovs.

HUSK når I bestiller programpakker at skrive hvilken katarogi I ønsker det pågældende nr. fra.

Programmerne bestilles hos:

Per Underlien
Rytterhusene 44
2620 Albertslund
GIRONR. 4077385

Programmer der ønskes optaget i SVIBIB sker på samme adr.
Det er jo sådan at vi NU GIVER
2 bånd eller
5 5.25" disk
For de programmer der optages i SVI BIB.

Hilsen Per

Liste af programtitler
i SVIBIB :

Nyttige programmer :

Database , Editor , Hushold ,Matte, Mc scroll , Ramdis , Rentereg , Rulleteks , Screen Rig , Sdump.mc, Sorter , Sprite ed , Sprog , Tegner , Talkback , Taperut , Tips Kalender , Supertegn , Periode

Spil :

Aladdin , Bovla, Bjerg, Darts, Death, Diktator, Frans, Hell, Kalaha, Skyd nu, Oil

Spil pakker :

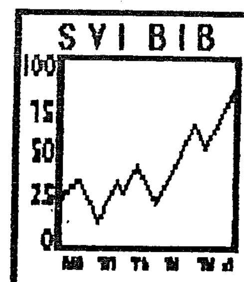
Nr. 1 : Male , Pyramide , Labyrant
Nr. 2 : Pusle , Attack , Roulette
Nr. 3 : Flight , Sur , War
Nr. 4 : Mons , Hopper , Star
Nr. 5 : Moon , Myre , Slange
Nr. 6 : Robot , Pengo , Snowball
Nr. 7 : Danmark , Frogger
Nr. 8 : Skyttepro , Lemona

Musik pakker :

Nr. 1 : Rock musik 9 numre
Nr. 2 : Rock musik 9 numre
Nr. 3 : Musik 9 numre
Nr. 4 : Lyd Kim , Sound Kim , Orgel

Andet pakker :

Nr. 1 : Rio , Lys , Ghost , Børge
Symtri , Grafik



Kun til disk :

Budgetpro. , Dbase 1 no.1 , Grafen
Tegnepro. , Telefonpro.

**** KALAHA ****

KALAHA

```
5 CLEAR5000
10 ONSTOPGOSUB1290:STOPON
15 REM ---------------------------
20 REM
25 REM         K - A - L - A - H - A
30 REM
35 REM
40 REM         Lars B. Olsen
45 REM         Orehoved
50 REM         Maj         1988
55 REM ---------------------------
---
60 COM=0:SA=0:SB=0
65 DIMA(6):DIMB(6)
70 LETY=1:CLICKOFF
75  COLOR 11,8,9:SCREEN0,0:LOCATE,,
0
80 LETASUM=0:LETBSUM=0
85 LETU=0:LETX=0
90 GOSUB570:'danske bogstaver
95  GOTO 625:'spilleform
100 LINE(48,51)-(195,63),1,BF
105 PUTSPRITE11,(111,54),,0
110  COLOR10:LOCATE50,55:PRINT"  Sp
iller A ambo nr. ";:I$=INPUT$(1):I=
VAL(I$):PRINTI
115 IFI<1ORI>6THEN GOTO 110
120 IFA(I)=0THENGOSUB190: GOTO 100
125 LETX=A(I):LETC=0
130 LETA(I)=0
135  ONIGOTO 410,435,460,485,510,53
5
140 LINE(48,51)-(195,63),1,BF
145 PUTSPRITE11,(111,54),,0
150  COLOR 10:LOCATE50,55:PRINT"  S
piller B ambo nr. ";:I$=INPUT$(1):I
=VAL(I$):PRINTI
155 IFI<1ORI>6THEN GOTO 150
160 IFB(I)=0THENGOSUB190: GOTO 140
165 LETX=B(I)
170 LETC=1:LETB(I)=0
175  ONIGOTO230,255,280,305,330,355
180  GOTO 110
185 LINE(48,51)-(195,63),1,BF
190 LINE(48,51)-(195,63),1,BF
195 LOCATE55,55:PRINT"TOM AMBO":FOR
O=0TO900:NEXT:LINE(48,51)-(195,63),
1,BF:RETURN
200 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
205  IFX=1ANDB(1)=0ANDC=1THENLETBSU
M=BSUM+X+A(6):LETX=0:LETA(6)=0
210  IFX=0THEN GOTO 875
215 LETB(1)=B(1)+X/X
220 LETX=X-1
225 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
230  IFX=1ANDB(2)=0ANDC=1THENLETBSU
M=BSUM+X+A(5):LETX=0:LETA(5)=0
235  IFX=0THEN GOTO 875
240 LETB(2)=B(2)+X/X
245 LETX=X-1
250 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
255  IFX=1ANDB(3)=0ANDC=1THENLETBSU
M=BSUM+X+A(4):LETX=0:LETA(4)=0
260  IFX=0THEN GOTO 875
265 LETB(3)=B(3)+X/X
270 LETX=X-1
275 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
280  IFX=1ANDB(4)=0ANDC=1THENLETBSU
M=BSUM+X+A(3):LETX=0:LETA(3)=0
285  IFX=0THEN GOTO 875
290 LETB(4)=B(4)+X/X
295 LETX=X-1
300 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
```

```
305  IFX=1ANDB(5)=0ANDC=1THENLETBSU
M=BSUM+X+A(2):LETX=0:LETA(2)=0
310  IFX=0THEN GOTO 875
315 LETB(5)=B(5)+X/X
320 LETX=X-1
325 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
330  IFX=1ANDB(6)=0ANDC=1THENLETBSU
M=BSUM+X+A(1):LETX=0:LETA(1)=0
335  IFX=0THEN GOTO 875
340 LETB(6)=B(6)+X/X
345 LETX=X-1
350 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
355  IFX=1ANDC=1THENLETBSUM=BSUM+X:
LETX=0:LETC=0
360  IFX=0THEN GOTO 875
365   IFC=0THEN GOTO 385
370 LETBSUM=BSUM+X/X
375 LETX=X-1
380 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
385  IFX=1ANDA(1)=0ANDC=0THENLETASU
M=ASUM+X+B(6):LETX=0:LETB(6)=0
390  IFX=0THEN GOTO 875
395 LETA(1)=A(1)+X/X
400 LETX=X-1
405 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
410 IFX=1ANDA(2)=0ANDC=0THENLETASUM
=ASUM+X+B(5):LETX=0:LETB(5)=0
415 IFX=0THEN GOTO 875
420 LETA(2)=A(2)+X/X
425 LETX=X-1
430 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
435 IFX=1ANDA(3)=0ANDC=0THENLETASUM
=ASUM+X+B(4):LETX=0:LETB(4)=0
440 IFX=0THEN GOTO 875
445 LETA(3)=A(3)+X/X
450 LETX=X-1
455 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
460 IFX=1ANDA(4)=0ANDC=0THENLETASUM
=ASUM+X+B(3):LETX=0:LETB(3)=0
465 IFX=0THEN GOTO 875
470 LETA(4)=A(4)+X/X
475 LETX=X-1
480 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
485 IFX=1ANDA(5)=0ANDC=0THENLETASUM
=ASUM+X+B(2):LETX=0:LETB(2)=0
490 IFX=0THEN GOTO 875
495 LETA(5)=A(5)+X/X
500 LETX=X-1
505 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
510 IFX=1ANDA(6)=0ANDC=0THENLETASUM
=ASUM+X+B(1):LETX=0:LETB(1)=0
515 IFX=0THEN GOTO 875
520 LETA(6)=A(6)+X/X
525 LETX=X-1
530 REM +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
535 IFX=1ANDC=0THENLETASUM=ASUM+X:L
ETX=0:LETC=1
540 IFX=0THEN GOTO 875
545  IFC=1THEN GOTO 205
550 LETASUM=ASUM+X/X
555 LETX=X-1
560  GOTO 205
565 REM+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
+-
570 REM danske bogstaver
575 RESTORE
580 SCREEN1,0
585 DATA120,160,160,240,160,160,184
,
590 DATA8,112,152,168,168,200,112,1
28
595 DATA32,0,32,80,136,248,136,
600 DATA0,0,208,40,120,160,216,
605 DATA32,0,112,8,120,136,120,
610 DATA0,8,112,152,168,200,112,128
```

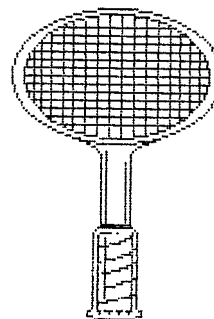
**** KALAHA ****

```
615 RESTORE600
620 RETURN
625 REM    VALG AF SPILLE METODE
630 GOSUB1205
635 IFSA+SB+CO=0THEN640ELSE GOTO 64
5
640 LOCATE48,68:PRINT"Onskes spille
regler (j/n)"
645  LOCATE48,80:PRINT"Spiller A ha
r ";SA;" point"
650  LOCATE48,92:PRINT"Spiller B ha
r ";SB;" point"
655  LOCATE48,104:PRINT"Computer ha
r  ";CO;" point":LOCATE,64
660 IFSA+SB+CO=0THEN665ELSEFORT=0TO
600:NEXT:N$="N": GOTO 670
665 N$=INKEY$
670 IFN$=""THEN665
675 IFN$="n"ORN$="N"THEN GOTO 795
680 FORJ=0TO7:READH:V$=V$+CHR$(H):S
PRITE$(1)=V$:NEXT
685 FORJ=0TO7:READH:S$=S$+CHR$(H):S
PRITE$(3)=S$:NEXT
690 FORJ=0TO7:READH:K$=K$+CHR$(H):S
PRITE$(2)=K$:NEXT
695 CLS:LOCATE4,10:PRINT"
       -KALAHA-
  spilles af 2 personer (A & B) ell
er       computer (A) mod en spille
r (B)-.        Der v lges 3-6 kug
ler i hver af de"
700 PUTSPRITE1,(54,33),10,1
705 PRINT"     sm  huller (Ambo)-Det
 g lder om at         samle flest k
ugler i de store huller       (Kala
ha)";
710 PUTSPRITE2,(36,41),10,3
715 PUTSPRITE3,(162,41),10,1
720 PRINT". Man v lger Ambo nr.(1-6
),       ender sidste kugle i ens
egen Kalaha       giver det en extr
a tur ender sidste         kugle i e
n tom Ambo p  ";
725 PUTSPRITE4,(114,57),10,1
730 PUTSPRITE10,(151,81),10,3
735 PRINT"egen side til-       l gge
s modspillerens Ambo overfor,i
    ens egen Kalaha."
740 PUTSPRITE5,(30,89),10,1
745 PRINT"    Spillet slutter, n r
en banehalvdel        er tom.Tilove
rsblevne kugler hos mod-      parte
n till gges hans Kalaha.
    Spilleren med de ";
750 PUTSPRITE6,(132,105),10,3
755 PUTSPRITE7,(90,121),10,1
760 PRINT"fleste kugler har
 vundet .


                    God forn jelse"
765 PUTSPRITE8,(90,153),10,2
770 PRINT:PRINT:PRINT"        Tryk e
n tast for at komme videre."
775 A$=INKEY$
780 IFA$<>""THENGOTO 785:ELSE GOTO
775
785 GOSUB1205
790 GOTO 800
795 LINE(40,50)-(200,150),8,BF
800  LOCATE57,54:PRINT"Indtast spil
leform"
805  LOCATE57,66:PRINT"2 spillere .
........ tast 0"
810  LOCATE57,78:PRINT"Mod computer
 (let)... tast 1"
815  LOCATE57,90:PRINT"Mod computer
 (sv r).. tast 2"
820 RESTORE600:FORG=0TO7:READH:V$=V
$+CHR$(H):NEXT:SPRITE$(1)=V$:
825 PUTSPRITE1,(153,89),10,1
830 LOCATE57,112:PRINT"Spilleform
  ";:SP$=INPUT$(1):SPM=VAL(SP$):PRI
NTSPM
835 IFSPM<0ORSPM>2THEN830
840  LOCATE57,124:PRINT"Indtast ant
al kugler (3-6)"
845 LOCATE57,136:PRINT"Antal kugler
  ";:KUG$=INPUT$(1):KUG=VAL(KUG$):P
RINTKUG:FORP=1TO200:NEXT
850 IFKUG<3ORKUG>6THEN GOTO 845
855 FORN=1TO6:LETA(N)=KUG:LETB(N)=K
UG:NEXT
860 IFSPM=0THENLINE(40,50)-(240,170
),8,BF:PUTSPRITE1,(153,89),8,0:GOSU
B1245:GOSUB890: GOTO 110
865 IFSPM=1ORSPM=2THENLINE(40,50)-(
240,170),8,BF:PUTSPRITE1,(153,89),8
,0:GOSUB1245:GOSUB890: GOTO 150
870  GOTO 625
875 REM***** udskrivning af tal ***
**
880 IFB(1)=0ANDB(2)=0ANDB(3)=0ANDB(
4)=0ANDB(5)=0ANDB(6)=0THEN GOTO 965
885 IFA(1)=0ANDA(2)=0ANDA(3)=0ANDA(
4)=0ANDA(5)=0ANDA(6)=0THEN GOTO 100
5
890 LETM=0
895 FORN=208TO48STEP-32
900 LETM=M+1:BEEP:LINE(N-9,90)-(N+8
,100),8,BF: LOCATEN-10,92:PRINTA(M)
:NEXTN
905 BEEP:LINE(50,120)-(74,135),8,BF
:LOCATE50,125:PRINTASUM:LETM=0
910 FORN=48TO208STEP32
915 LETM=M+1:BEEP:LINE(N-9,155)-(N+
8,165),8,BF: LOCATEN-10,157:PRINTB(
M):NEXTN
920 BEEP:LINE(180,120)-(204,135),8,
BF:LOCATE180,125:PRINTBSUM
925 LOCATE5,20
930 IFU=1THENLOCATE100,115: COLOR 1
:PRINT"Onskes nyt":LOCATE110,125:PR
INT"spil":LOCATE85,135:PRINT" tryk
en tast."ELSE GOTO 940
935 A$=INKEY$:IFA$=""THEN GOTO 935E
LSE  GOTO 70
940 IFY=1THENLETY=0:RETURN
945 IFSPM=1ANDC=1THEN GOTO 1040
950 IFSPM=2ANDC=1THEN GOTO 1095
955 IFC=1THEN GOTO 100
960 IFC=0THEN GOTO 140
965 LETASUM=ASUM+A(1)+A(2)+A(3)+A(4
)+A(5)+A(6)
970 FORN=1TO6:LETA(N)=0:NEXTN
975 IFASUM>BSUMTHEN GOTO 1020
980 LINE(48,51)-(195,63),14,BF
985 PUTSPRITE11,(111,54),,0
990  COLOR 1:LOCATE50,55:PRINT"Spil
ler B vinder":SB=SB+1
995 LETU=1
1000  GOTO 890
1005 LETBSUM=BSUM+B(1)+B(2)+B(3)+B(
4)+B(5)+B(6)
1010 FORN=1TO6:LETB(N)=0:NEXTN
1015 IFBSUM>ASUMTHEN GOTO 980
1020 IFSPM=0THENPUTSPRITE11,(111,54
),,0:LINE(48,51)-(195,63),14,BF: CO
LOR 1:LOCATE50,55:PRINT"Spiller A v
inder":SA=SA+1
1025 IFSPM=1ORSPM=2THENLINE(48,51)-
```

**** KALAHA * LØBETEKST TIL MSX-II ****

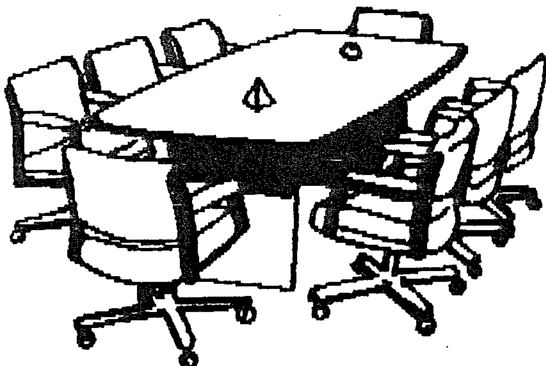
```
(195,63),14,BF:PUTSPRITE11,(111,54)
,,0:COLOR1:LOCATE60,55:PRINT"COMPUT
ER VINDER":CO=CO+1
1030 LETU=1
1035  GOTO 890
1040 REM*** COMPUTER SPILLER SOM A
1045 LETI=INT(RND(1)*6)+1
1050 IFA(I)=0THEN GOTO 1045
1055 LINE(48,51)-(195,63),11,BF
1060 PUTSPRITE11,(111,54),,0
1065  COLOR 1:LOCATE50,55:PRINT"Com
puter v lger ambo";I
1070 SPRITE$(1)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR
$(208)+CHR$(40)+CHR$(120)+CHR$(160)
+CHR$(216)+CHR$(0)
1075 PUTSPRITE11,(111,54),1,1
1080 FORP=1TO100:NEXTP
1085  COLOR 10
1090  GOTO 120
1095 IFA(6)=1THENLETI=6:GOTO 1055
1100 IFA(5)=2THENLETI=5:GOTO 1055
1105 IFA(4)=3THENLETI=4:GOTO 1055
1110 IFA(3)=4THENLETI=3:GOTO 1055
1115 IFA(2)=5THENLETI=2:GOTO 1055
1120 IFA(1)=6THENLETI=1:GOTO 1055
1125 IFA(1)=1ANDA(2)=0THENLETI=1:GO
TO 1055
1130 IFA(1)=2ANDA(3)=0THENLETI=1:GO
TO 1055
1135 IFA(1)=3ANDA(4)=0THENLETI=1:GO
TO 1055
1140 IFA(1)=4ANDA(5)=0THENLETI=1:GO
TO 1055
1145 IFA(1)=5ANDA(6)=0THENLETI=1:GO
TO 1055
1150 IFA(2)=1ANDA(3)=0THENLETI=2:GO
TO 1055
1155 IFA(2)=2ANDA(4)=0THENLETI=2:GO
TO 1055
1160 IFA(2)=3ANDA(5)=0THENLETI=2:GO
TO 1055
1165 IFA(2)=4ANDA(6)=0THENLETI=2:GO
TO 1055
1170 IFA(3)=1ANDA(4)=0THENLETI=3:GO
TO 1055
1175 IFA(3)=2ANDA(5)=0THENLETI=3:GO
TO 1055
1180 IFA(3)=3ANDA(6)=0THENLETI=3:GO
TO 1055
1185 IFA(4)=1ANDA(5)=0THENLETI=4:GO
TO 1055
1190 IFA(4)=2ANDA(6)=0THENLETI=4:GO
TO 1055
1195 IFA(5)=1ANDA(6)=0THENLETI=5:GO
TO 1055
1200 GOTO1040
1205 REM
1210  COLOR14:SCREEN1
1215 PRINT:PRINTSPC(10)CHR$(165)SPC
(7)CHR$(165)SPC(5)CHR$(165)
1220 PRINTSPC(10)CHR$(165)SPC(1)CHR
$(184)SPC(2)CHR$(179)CHR$(179)CHR$(
184)CHR$(165)SPC(2)CHR$(179)CHR$(17
9)CHR$(184)CHR$(165)SPC(4)CHR$(179)
CHR$(179)CHR$(184)
1225 PRINTSPC(10)CHR$(165)CHR$(192)
SPC(5)CHR$(167)CHR$(165)SPC(4)CHR$(
167)CHR$(165)CHR$(161)CHR$(161)CHR$
(167)SPC(3)CHR$(167)
1230 PRINTSPC(10)CHR$(165)CHR$(166)
SPC(2)CHR$(165)CHR$(161)CHR$(161)CH
R$(167)CHR$(165)CHR$(32)CHR$(165)CH
R$(161)CHR$(161)CHR$(167)CHR$(165)S
PC(2)CHR$(167)CHR$(165)CHR$(161)CHR
$(161)CHR$(167)
1235 PRINTSPC(10)CHR$(165)CHR$(32)C
HR$(166)SPC(1)CHR$(165)CHR$(179)CHR
$(179)CHR$(167)CHR$(165)CHR$(32)CHR
$(165)CHR$(179)CHR$(179)CHR$(167)CH
R$(165)SPC(2)CHR$(167)CHR$(165)CHR$
(179)CHR$(179)CHR$(167)
1240  COLOR 10:RETURN
1245 REM
1250 X=1
1255 FORN=48TO208STEP32:CIRCLE(N,16
0),11,1:LOCATEN-8,180:PRINT"B";X:X=
X+1:NEXT
1260 FORN=62TO192STEP130:CIRCLE(N,1
27),23,1,,,4/5:NEXT
1265 LOCATE58,112:PRINT"A":LOCATE18
8,112:PRINT"B"
1270 X=6
1275 FORN=48TO208STEP32:CIRCLE(N,95
),11,1:LOCATEN-8,70:PRINT"A";X:X=X-
1:NEXT
1280 LINE(48,51)-(195,63),1,BF
1285 RETURN
1290 SCREEN0,1:COLOR15,4,5:LOCATE,,
1
```



LØBETEKST TIL MSX II

```
5 'LOBETEXT TIL MSX-II
7 '
10 GOSUB 60000
20 SCREEN 0:WIDTH 80:COLOR 1,7,7
30 INPUT "Text :";LA$
40 CLS:GOSUB 61000:GOTO 40
50 '
60 ' ******* PROGRAM-SLUT **********
**
70 '
60000 'SYNTAXEN 1988
60010 'FUNDET AF JOHNNY B
60070 FOR Z1 = &HD800 TO &HD8A4 STEP
 8
60080 P=0:FOR Z2=Z1 TO Z1+7:READ Z3$
:Z3=VAL("&H"+Z3$):P=P+Z3:POKE Z2,Z3:
NEXT Z2
60090 READ Z3$:IF P<>VAL("&H"+Z3$) T
HEN PRINT "ERROR in DATAs":END
60100 NEXT Z1:DEFUSR1=&HD800:RETURN
60110 DATA CD,1A,D8,3A,A0,D9,47,ED,4
A6
```

```
60120 DATA 5B,A1,D9,1A,C5,D5,CD,1A,4
70
60130 DATA D8,CD,51,D8,D1,C1,13,10,4
83
60140 DATA F2,C9,F5,C5,D5,E5,21,D0,6
20
60150 DATA 02,06,08,C5,01,4F,00,11,1
36
60160 DATA 00,D9,23,D5,E5,CD,59,00,3
DC
60170 DATA E1,D1,2B,EB,01,4F,00,D5,3
ED
60180 DATA E5,CD,5C,00,E1,D1,EB,11,4
BC
60190 DATA 4F,00,19,3E,20,CD,4D,00,1
E0
60200 DATA 23,C1,10,D7,E1,D1,C1,F1,5
2F
60210 DATA C9,CD,5B,D8,CD,66,D8,CD,5
A1
60220 DATA 76,D8,C9,11,08,00,21,00,2
51
60230 DATA 10,47,19,10,FD,C9,06,08,2
54
60240 DATA 11,80,D9,E5,CD,4A,00,12,3
78
60250 DATA 23,13,10,F8,E1,C9,06,06,2
F4
60260 DATA C5,CD,1A,D8,CD,83,D8,C1,5
6D
60270 DATA 10,F6,C9,21,1F,03,11,80,2
A3
60280 DATA D9,06,08,1A,CB,07,12,30,2
15
60290 DATA 04,0E,C8,18,02,0E,20,79,1
9B
60300 DATA CD,4D,00,D5,11,50,00,19,2
69
60310 DATA D1,13,10,E7,C9,8A,AB,28,4
01
61000 ZZ=VARPTR(LA$):FOR ZY=0 TO 2:P
OKE &HD9A0+ZY,PEEK(ZZ+ZY):NEXT:A=USR
1(0):DEFUSR=&HD81A:FOR ZZ=1 TO 80:A=
USR(0):NEXT:RETURN
```



BREV FRA JOHAN

Breve fra Johan i Lidköping

IBM PC KEYBOARD

I Syntax nummer 3/88 stod det lite om hur man kan läsa av tangentbordet på en PC. Jag ska nu gå igenom ett helt annat sätt.

Som de flesta känner till kan man läsa av funktionstangenterna med följande instruktioner:

SVI 318/328 & MSX:

```
10 ON KEY GOSUB 100,200,300
20 FOR A=1 TO 3:KEY(A)ON:NEXT A
30 GOTO 30
100 PRINT"F1":RETURN
200 PRINT"F2":RETURN
300 PRINT"F3":RETURN
```

PC:

```
10 ON KEY(1) GOSUB 100
20 ON KEY(2) GOSUB 200
30 ON KEY(3) GOSUB 300
40 FOR A=1 TO 3:KEY(A)ON:NEXT A
50 GOTO 50
100 PRINT "F1":RETURN
200 PRINT "F2":RETURN
300 PRINT "F3":RETURN
```

Denna metod har den fördelen att datorn reagerar på en tangenttryckning oavsett vad datorn höll på med innan. (Jämför med INPUT¤ och INKEY¤.)

Samma metod kan vi använda för att läsa av piltangenterna (dock endast på PC).

PC:

```
10 ON KEY(11) GOSUB 100
20 ON KEY(12) GOSUB 200
30 ON KEY(13) GOSUB 300
40 ON KEY(14) GOSUB 400
50 FOR A=11 TO 14:KEY(A)ON:NEXT A
60 GOTO 60
100 PRINT "UPP":RETURN
200 PRINT "NER":RETURN
300 PRINT "HÖGER":RETURN
400 PRINT "VÄNSTER":RETURN
```

**** BREV FRA JOHAN ****

(Jag hoppas ni förstått att ni i ovanstående program ska trycka på funktionstangenterna respektive piltangenterna.)

Nu är det så att en PC har hela 6 tangentkombinationer som kan programmeras enligt följande metod:

PC:

```
10 KEY 15,CHR¤(4)+CHR¤(70)
20 KEY 16,CHR¤(4+32)+CHR¤(70)
30 KEY 17,CHR¤(4+64)+CHR¤(70)
40 KEY 18,CHR¤(4+32+64)+CHR¤(70)
50 KEY 19,CHR¤(4+1)+CHR¤(70)
60 KEY 20,CHR¤(4+1+64)+CHR¤(70)
70 FORA=15TO20:ONKEY(A)GOSUB100:
   KEY(A)ON:NEXT A
80 GOTO 80
100 PRINT "CTRL+BREAK":RETURN
```

Dette är ett ganska säkert stoppskydd, då de enda kombinationerna som kan stoppa programmet är CTRL+SHIFT+BREAK med NUM LOCK lysande, och samma kombination med BÅDE NUM LOCK och CAPSLOCK lysande. Ännu säkrare blir skyddet om rad 100 endast består av return.

På det här sättet kan du också göra CTRL+ALT+DEL-skydd och liknande historier. Nu ska jag närmare förklara hur detta går till.

Först måste tangentkombinationerna definieras med följande instruktion

KEY X,CHR¤(shiftnr)+CHR¤(tangentnr)

Här följer existerande shifttangenters koder:

```
 1 = SHIFT
 4 = CTRL
 8 = ALT
32 = NUM LOCK
64 = CAPS LOCK
```

Tangenternas nummer får inte plats här, men två smakprov är ESC (1) och SCROLL LOCK/BREAK (nummer 70).

Shiftarna har dessutom tangentnummer, ill exempel har NUM LOCK nummer 69 om den räknas som tangent, och inte som shifttangent.

Jag rekommenderar att ni tittar tillbaka i Syntax nummer 3/88 på sidorna 6 och 20.

Observera att ni i många program bör använda instruktionerna KEY(x) OFF och KEY(x)STOP för att undvika att en gammal rutin råkar sättas igång senare i programmet.

Detta är ganska avancerat, men om du tar hjälp av dina manualer (samtliga) kan du nog snart använda det i dina egna program. Var dock noga med att programmet ska fungera riktigt ÄVEN om Caps LOCK råkar vara påslagen...

-----o-----o-----o-----o-----o-----

Några små tips...

1.Här är en liten lista över CTRL:s funktioner. Materialet är delvis hämtat ur den engelska manualen til SVI 728.

CTRL+B Hopp ett ord bakåt.
CTRL+C Stopp vid inmatning.
CTRL+E Rensa från markören.
CTRL+F Hopp ett ord framåt
CTRL+G Beep-ljyd.
CTRL+H BACK SPACE
CTRL+I TABULATOR
CTRL+J LINE FEED
CTRL+K HOME
CTRL+L CLS
CTRL+M ENTER
CTRL+N Hopp till radslut.
CTRL+O "Explosion" på PC.
CTRL+R INSERT
CTRL+T Key on/off på PC.
CTRL+U Rensa rad.
CTRL+X SELECT

2. På en SVI 318/328 har tangen\ ckandet en egen kontroll-instrukt n. På en MSX sker detta dock på f jande vis:

**** BREV FRA JOHAN ****

SVI-318/328	MSX
CLICK OFF	SCREEN ,,0
CLICK ON	SCREEN ,,1

3. På sidan 31 i Syntax nummer 4 från i år, påstås det att man kan spara en fil i Ascii-format med kommandot CSAVE"namn",A. Detta är dock fel, eftersom CSAVE/CLOAD inte kan hantera Ascii filer. Gör i stället så här:

(Kassettstation) SAVE"CAS:namn"
(diskettstation) SAVE"namn:",A

För att ladda, skriv:

(kassettstation) LOAD"CAS:"
(diskettstation) LOAD"namn"

------o---o---o---o---o---o------

Här följer några tips och ideer.

1. Har du skrivit in Johnny B:s program med musik och grafik som fanns i Syntax nummer 2 från i år ? Pröva då att skriva in dessa rader:

```
105 SOUND 6,&b111000
2050 e¤(3)=""
2145 FOR Z=1 to 2000:NEXT Z
2150 PLAY"T180S1M7000","T180S3M700"
,"T180S11M2700"
2155 SOUND 6,3:SOUND 7,&B101010
```

Radera raderna 2260 och 2300. Pröva också med att ändra siffrorna som står efter S och M i PLAY-kommandot Den andra låten har nu truml jyd.

2. Har du skrivit in det första programmet på Svenska sidan som fanns i SYNTAX nummer 4 ?
Om du har en MSX-dator lär det inte fungera ordentligt om du inte ändrar portnumret &H81 till &h99.

3. Köp THE MSX RED BOOK om du vill veta mer om din dators processorer och RAM- och RAM-minna.
Det som står i punkt 5 är hämtat från sidorna 54 och 231 i den boken.

4. Om du har en SVI 728 rekommenderar jag att du studerar sidorna 201-202 i din ENGELSKA manual. Där finns instriktionernas rätta syntax, genomgång av PRINT USING och tangentkoder bl.a. SELECT=24, ESC=27, ENTER=13, DEL=127 o.s.v.

5. Som ni säkert vet kan alla tangenter läsas av med INPUT¤(1) och INKEY¤, utom sex stycken. De heter SHIFT, CTRL, GRAPH, CODE, STOP och CAPS LOCK.
Detta kan lösas så här:

```
10 ?PEEK(&HFBE0),BIN¤(PEEK(&HFBE0))
   :GOTO10
```

Kör programmet och tryck ner någon av ovan nämda tangenter. Så här svarar datorn:

255- 1=254 för SHIFT
255- 2=253 för CTRL
255- 4=251 för GRAPH
255- 8=247 för CAPS LOCK
255-16=239 för CODE

Observera vad som händer med det binära talet. Tryck ner SHIFT och CTRL samtidigt. Vad händer?
Jo, datorn svarer 255-1-2=252. Enkelt va'?

Om du vill läsa av STOP (ej CTRL+STOP) måste du gå till väga på ett annat sätt. Skriv in det här programmet:

```
10 POKE &HFBB1,1:REM stänger av
   vanlig STOP-funktion.
20 ?peek(&hfbe1),bin¤(peek(&hfbe1))
   :goto 20
```

Om du nu trycker ner STOP svarar datorn 255-16=239.
Observera att rad 10 är obligatorisk.

Vi takker Johan for hans indläg.

SVI 328 TIPS

Gem Funktionstasterne som en BLOAD fil så er det simplere og hurtigere at definere dem.

SVI328:
BSAVE"FNK1",&HFA1E,&HFABD,&H3B95

MSX:
BSAVE"FNK1",&hF87F,&HF91E,&HC9

Bemärk RUN adressen, det er ROM-Rutinen FNKSB der viser Funktionstasterne hvis den må.

For at load'e sine funktionstaster skriver du bare:

BLOAD"FNK1",R

===+===+===+===+===+===+===+===+===

For SVI-328 ejere med 40 Tracks Diskdrev er her lidt info om formateringsprogrammet "svfrmt".

Programmet ligger på adresserne C400h - D500h og det er en god ide at skrive fölgende Clear för man Bloader programmet.

Clear 200,&hC3FF
Bload"svfrmt",r

"svfrmt" körer ikke särligt godt sammen med 80 tegns-kortet så hvis du er den lykkelige ejer af et sådan skal du for at bruge "svfrmt" skifte over til almindelig 40 tegn.

På adressen C4E7h ligger en var. der fortäller programmet hvor mange Tracks som skal formateres på disketten.
Der er på en alm. diskette plads til 41 Tracks uden at der opstår fejl på den, denne mulighed vil vi da ikke gå fra os så pröv at poke:

Poke&HC4E7,41:Defusr=&hC400
A=usr(0)

Når den Fysiske formatering er färdig skal man jo også formatere den 'Lögisk' med "format" i Basic.

I "format" skal du også ändre lidt for at kunne bruge Track 40.
I linie 360 står der:
360 LSET A¤=String¤(3,254)+String¤(17,255)+chr¤(254)+string¤(19,255)
Dette reserverer de 3 förste Tracks til SYSTEM'et.17 Tracks til alm brug, 1 Track reserveret til Directory & 19 Tracks til alm. brug.

Du kan så ändre den sidste STRING¤ til : String¤(20,255) og der er plads til Track 40 (0-40= 41 Track)
Vil du have 2 Tracks mere kan du også få det men på bekostning af SYSTEM'et.

360LSETa¤=chr¤(254)+String¤(19,255)+Chr¤(254)+String¤(20,255)

Track 0 har et specielt format, nemlig 18 sectorer på 128 Bytes, og dette kan man ikke gemme programmer i.

Skriv :
Print DSKF(1) + <ENTER>

38 Tracks har du at lege med.

===+===+===+===+===+===+===+===+===

Her er et par af mine private High-Scores som du jo kan pröve at slå.

Punchy 138.296 Points
Super Cross Force 5.888000 (39 liv)
Spectron 9660
NINJA 53.800

Super Cross Force spillede jeg i 10 timer på en kedelig regnfuld Lördag morgen-formiddag-eftermiddag-aften da pludselig computeren gik ned på grund af hedeslag. På dette tidspunkt havde jeg 39 ekstra liv, tänk engang at jeg har måtte kämpe mig igennem 4 * 39 baner for at opnå disse.

S I D E N D E N L Ö R D A G HAR J E G A L D R I G S P I L L E T D E T S P I L .

APROPO FORSIDEN

De fleste af jer har jo nok set at bladets forside har været en tur hos plastik-kirugen og fået strammet ansigtstrækkene op.
Den nuværende forside-ramme er nok det færdige resultat efter et par forsøg i starten af året.

Indholdet i rammen varierer fra nummer til nummer, vi er så heldige at vi fra den 'verdensberømte' norske tegner 'GRIFFER' har modtaget en stak tegninger der alle er relevante med hensyn til Computere og specielt SVI-300 Serien og MSX. Disse tegninger bliver bragt i store og små udgaver rundt omkring i bladet sammen med andre tegninger fra vores 'billed-arkiv' der bla. udgør tegninger fra PC-programmet 'FONTASY' der er virkeligt stærkt.

Vores billedarkiv er desværre ved at være tyndslidt og i har jo også snart set dem alle. Derfor ser vi meget gerne at folk sammen med evt. artikler og programmer indsender noget 'RELEVANT' udfyldningsmateriale der li'som underbygger og holder siderne oppe, Ikk'!

Som i kvikke læsere nok også har bemærket rundt omkring, er det ikke alle listninger der står helt tydeligt frem når det har været hos trykkeren. Dette fænomen skyldes alt for ofte nedslidte farvebånd, men selve trykkeprocessen giver også et vis 'svækning' af det der ellers hjemme hos os så pænt og tydeligt (men måske lidt tyndt) ud.

Derfor: Alt materiale der skal DIREKTE i bladet bedes skrives ud med enten nye farvebånd eller også i dobbelt-strike eller fremhævet (eller begge to ting samtidigt som denne tekst er det).
Skitser o.lign. skal være med tykke streger for at det kan ses i den færdige udgave.

Tak fra REDAKTIONEN.

SETBOTTOM

Undertiden kan det være en fordel at lyfte Basic Bunden, altså startadressen for Basic programmer.
Når man gør dette kan man have nogen små MC-rutiner liggende nedenunder Basicprogrammerne.
Denne opgave kan løses med et par Pokes men jeg syntes det er bedre og nemmere at bruge programmet som jeg viser om lidt.

```
10 ' PROGRAMNAVN: Setbottom
20 ' MASKIN TYPE: MSX
30 ' FORMAL : At lyfte Basic bunden
40 '          så der er plads til
50 '          små MC-kode rutiner.
60 ' Programmør : Henrik G
70 ' (c) Syntaxen 1988
80 Cls
90 POKE &HFCAB,1
100 INPUT"Hvor ønsker du 'BOTTOM'(
    HEX)";A$
110 If A$<"8000" or A$>"E000" Then
    Print"Så stor må den ikke være.
    ":Print"Du skal angive en adr.
    fra 8000 - E000":Goto 100
120 Print"Ny Basic 'Bottom' er=";A$
130 Q1=VAL("&H"+A$)
140 BH=Q1 Ø 256
150 BL=Q1 Mod 256
160 Poke &hFC48,BL :' Bottom
170 Poke &hFC49,256+BH
180 Poke &hF676,1+BL :'TXTTAB
190 Poke &hF677,256+BH
200 Poke Q1,0:Poke Q1+1,0
210 Cls:Print"Basic-Bund =";A$
220 New
```

Lidt forklaring:
Linie 90 : Sætter Caps Lock on
Linie 120: Ex. På dårlig programmering da denne print slettes i linie 210 om ca 1/10 sec
Linie 140: 'Ø' er 'Backslash' der jo er Heltalsdividering
Linie 170: BH er negativ og derfor skal den gøres positiv på denne måde.
Linie 180: TXTTAB skal være lig (BOTTOM)+1
Linie 200: Første Byte SKAL være 0

Henrik G

FORBEHOLDT POSTVÆSENET

HVILKE ANDRE PROGRAMMERINGS SPROG FINDES DER TIL SVI328:

Dette var et spørgsmål på et GIRO kort og til det kan vi svare:

Man skal over og køre i CP/M for at få andre programmerings sprog til sin SVI-328.
At køre CP/M på SVI-328 kræver:

Expanderboks (Ikke den lille SV602)
1 eller 2 Diskettestationer
1 Disk-Controller SVI-801
(1 80 tegnskort SVI-806)

80 tegnskort er sat i parentes fordi man godt kan køre CP/M uden men det er faktisk et 'MUST' at have dette kort for at få doget som helst ud af det. (De fleste programmer bruger nemlig de 80 tgn)

Her er så en liste over de sprog jeg har set under CP/M.

COMAL-80
MBASIC
COBOL
Kompas-Pascal
POLY-PASCAL
TINY-PASCAL
C-Compiler
MACRO ASSEMBLER
TURBO-Pascal

Arken
Calk-Star
Data-Star
Dbase2
Perfect Writer
Super-Calk
Word-Star

Programmerne under stregen er forskellige DATA behandlere hvilket vel også er en slags programmerings sprog.

De forskellige Pascal kompilere er næsten ens, PolyPascal er nok den mest brugervenlige, Turbo er den hurtigste.

CP/M er vel så småt ved at glide ud til fordel for PC'erne da alle de gamle CP/M versioner efterhånden kan fås i stærkt forbedrede udgaver der både kører hurtigere og ofte er blevet enormt brugervenlige.
Trods disse fordele ved PC'ere kan os amatører vel stadig bruge CP/M udgaverne, hvis vi altså vil give afkald på Grafiken og en helt unødvendig hastighed som ikke for os er lig med penge.
(En amatør er en der kan LIDE at beskæftige sig med en HOBBY, hvilket ikke behøver at betyde at hun/han er dårligere til det end de 'Professionelle')

